Exklusiv-Demo: Submarine Titans • Test: Starlancer • Hardware: Gratis Grafik-Power!

PC Games

Wissen, was gespielt wird

6/2000 nur DM 9,90 bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90 hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0957-7810

Mit 2 CDs
10 DEMOS
16 VIDEOS
31 PATCHES

C&C 4
Alarmstufe Rot 2

Spielszenen & Insider-Infos: PC Games enthüllt Einheiten, Grafik, Story und die neue Steuerung!

Siedler 4

Duell der Aufbauspiele: Cultures vs. Die Siedler 4
Exklusive Bilder plus streng geheime Vorab-Infos!

Im Test: Big Brother Das Spiel!

MIT VIDEO

Diablo 2 Beta Test

Suchtgefahr im Battle.net!

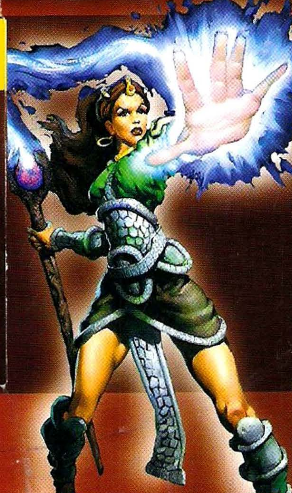
8-Seiten-Special + 17 Minuten Videoreportage!
Der Beta-Test: Alle Charaktere und alle Quests!

Auf 2 CDs

Submarine Titans, Evolva, Need for Speed: Porsche, Earth 2.0



Exklusiv: Der Cultures-Bildschirmschoner



VIDEOREPORTAGEN

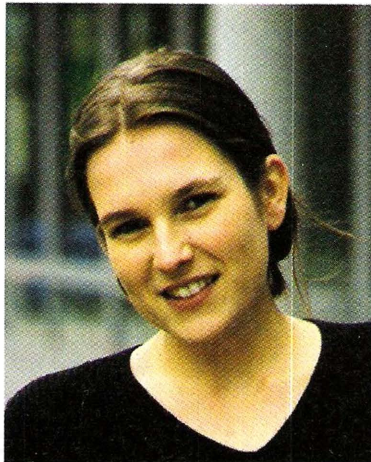
Videos zum Staunen!

Diablo 2: Live dabei im Battle.net!
Cultures: Exklusive Wusel-Infos
Tribes 2: Coole Mehrspieler-Action
Soulbringer: Besser als Diablo 2?
Alone 4: Allererste Horrorszenen
Rune: Wikinger-Rollenspiel in 3D



Tipps & Tricks: Dark Project 2, Need for Speed: Porsche, F1 2000, C&C 3: Feuersturm

Mai-Kundgebungen



Petra Maueröder
Chefredakteurin

MONTAG 03. APRIL 2000

Wissen, wie's gespielt wird: Damit Sie auch bei knapperen Tests über die zu erwartende Spielgeschwindigkeit Bescheid wissen, gibt's ab sofort ein „Mini-Testcenter" – erstmals zu bewundern bei *Shogun* (Seite 104). Die „Schmerzgrenze"-Angabe verrät Ihnen, auf welchem System Sie das Spiel gerade noch zum Laufen bekommen.

DONNERSTAG 06. APRIL 2000

Geschäftige Handwerker wieseln über die Flure, schrauben Deckenverkleidungen auf, klopfen Putz aus den Wänden, verlegen Kabel, installieren Kameras: Erste Befürchtungen machen die Runde, dass die nächste *Big Brother*-Staffel womöglich in den Redaktionsräumen gedreht wird. Nicht ganz: Es handelt sich lediglich um eine Alarmanlage. Dass sie dazu dienen soll, diejenigen Kollegen ausfindig machen, die „vergessen" haben, leergezapfte Kaffeekannen wieder aufzufüllen, ist sicherlich nur ein Gerücht. Apropos *Big Brother*: Was das Spiel zur RTL-2-Kultserie taugt, lesen Sie auf Seite 106.

Damit Sie auch bei knapperen Tests über die zu erwartende Spielgeschwindigkeit Bescheid wissen, gibt's ab sofort ein „Mini-Testcenter".

MONTAG 10. APRIL 2000

Wir bauen den Service für unsere Leser weiter aus. Dazu gehören auch zusätzliche Kennwörter und E-Mail-Adressen, mit denen wir die tägliche Flut an Anfragen besser kanalisieren können. Die Redaktionsanschrift (COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg) bleibt immer gleich. Post für Leserbriefonkel Rossi versehen Sie am besten mit dem Stichwort „Rossi" (E-Mail: rossi@pcgames.de), für Abonnements und Heftnachbestellungen ist der Leserservice (service@pcgames.de) zuständig und für Fragen an die Redaktion selbst genügt der Zusatz „Leserbrief" (leserbrief@pcgames.de). An dieser Adresse können Sie auch Lob, Kritik und drängende Fragen („Wo gibt's eigentlich das geniale *Quake 3*-Käppi zu kaufen, das der Typ auf Seite 45 trägt?") loswerden.

DIENSTAG 11. APRIL 2000

PC-Games-Stammleser erinnern sich sicherlich an Rainer Rosshirts legendäre Rubrik „Down the Drain" – der Albtraum jedes Spieleherstellers. Denn der „Vollstrecker" ist in seinem Urteil gnadenlos, rücksichtslos, erbarmungslos. Jetzt kehrt die Kultrubrik auf vielfachen Wunsch zurück: In „Stiftung Rossitest" nimmt er „Spieleperlen" genüsslich auseinander – Premiere auf Seite 205.

FREITAG 28. APRIL 2000

Gleichermaßen viel Zeit, Geld und Nerven hat's gekostet, aber es hat geklappt – PC Games enthüllt *C&C: Alarmstufe Rot 2*! Die Beteiligten: Florian Stangl bei Westwoods Vorstellung in San Francisco, Petra Maueröder im Nürnberger Hauptquartier. Per Telefon und Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung werden Bilder und Infos über den großen Teich gejagt, parallel an Texten und Bildbeschriftungen gearbeitet. Das Ergebnis: eine viereinhalbseitige Last-Minute-Reportage ab Seite 72. Wundern sich daher nicht über die mysteriöse *Alarmstufe Rot*-Ankündigung in der Vorschau: Die „Letzte Seite" ist bereits eine Woche vorher entstanden.

Einen prächtigen Wonnemonat und viel Vergnügen mit einer noch aktuelleren Ausgabe als sonst wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



HÖLLENSPEKTAKEL In den RTL-II-News berichtet Chefredakteur Florian Stangl von seinen Eindrücken des Diablo-2-Battle.net-Tests.

GAMECENTRAL.DE ONLINESHOP







GRATIS:
JEDER ONLINEBESTELLUNG LIEGT EIN GRATISSPIEL UNSERER WAHL BEI - JETZT ORDERN:
WWW.GAMECENTRAL.DE

Age of Empires 2	89,99 DM
Anstoss 3	79,99 DM
Autobahn Raser 2	79,99 DM
Battle Zone 2	84,99 DM
Big Brother - The Game	29,99 DM
Command & Conquer 3	89,99 DM
C&C3: Feuersturm	39,99 DM
Dark Project 2: Metal Age	79,99 DM
Daikatana*	79,99 DM
Der Verkehrsgigant	84,99 DM
Dino Crisis*	69,99 DM
DSF Fussballmanager*	49,99 DM
EURO 2000*	77,77 DM
Final Fantasy 8	79,99 DM
Formel 1 2000	79,99 DM
Game Gallery Millenium	49,99 DM
Gabriel Knight 3	69,99 DM
Gold Games 4	59,99 DM
Gunship*	69,99 DM
Half Life Generation Pack	79,99 DM
Imperium Galactica 2	79,99 DM
Indiana Jones 5	79,99 DM
Lemmings Revolution*	74,99 DM
Longest Journey	89,99 DM
MDK 2*	72,99 DM
Might & Magic Millenium*	79,99 DM
Need for Speed: Porsche	79,99 DM
Nox	79,99 DM
Planescape Torment	79,99 DM
Play the Games 2	59,99 DM
Racher d. Sumpfhühner	29,99 DM
Simon the Sorcerer 3*	79,99 DM
Sudden Strike*	89,99 DM
Soldier of Fortune	79,99 DM
Star Wars: Force Commander	79,99 DM
Starlancer*	84,99 DM
The Sims	79,99 DM
Tomb Raider 3 Premium	49,99 DM
Tomb Raider 4	89,99 DM
Ultima 9	84,99 DM
Ultima World Edition	84,99 DM
Wall Street Tycoon*	69,99 DM
You don't know Jack 3*	74,99 DM



UNSER SERVICE

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
+ 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
+ Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
+ Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
+ Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 20.00 Uhr Sa. 08.30-14.00 Uhr
+ Vorbestellungen möglich
+ Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)

Porto:
Nachnahme: 9,50 DM
(Ausland: 30,00 DM)
Vorkasse: 3,00 DM
(Ausland: 10,00 DM)

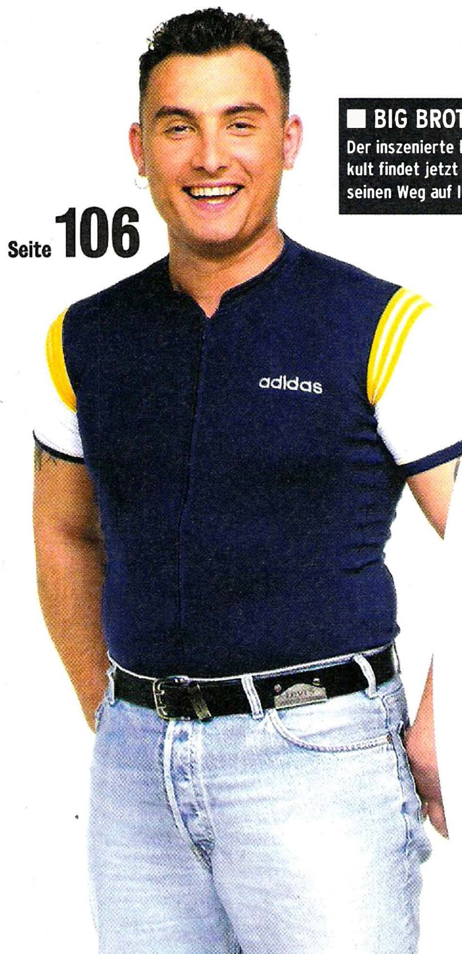






GAMECENTRAL.DE
04131/200580

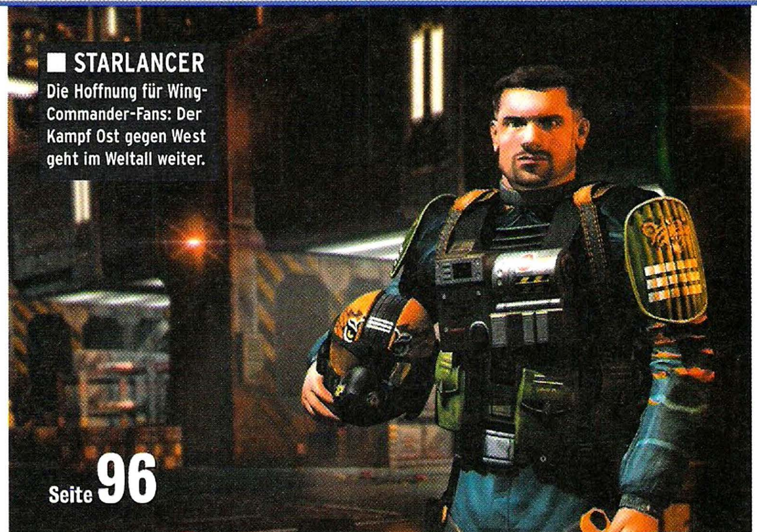
Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnenen wir 30,00 DM Pauschal



Seite 106

■ BIG BROTHER

Der inszenierte Fernsehkult findet jetzt auch seinen Weg auf Ihren PC.



■ STARLANCER

Die Hoffnung für Wing-Commander-Fans: Der Kampf Ost gegen West geht im Weltall weiter.

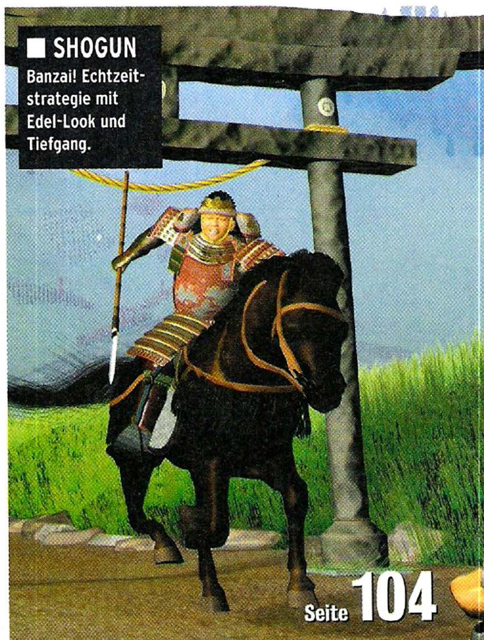
Seite 96



Seite 38

■ DIABLO 2

Der Betatest im Battle.net läuft: Wir liefern Ihnen erste Eindrücke aus dem Online-Dungeon.



■ SHOGUN

Banzai! Echtzeitstrategie mit Edel-Look und Tiefgang.

Seite 104



Seite 60



■ SIEDLER 4 VS. CULTURES

Wir vergleichen Konzept, Grafik und Steuerung der beiden heiß ersehnten Aufbaustrategiespiele.



Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

INDEX

Action

Abenteuer

Strategie

Sport

Simulation

■ SUBMARINE TITANS
Exklusive Demoversion des kommenden StarCraft-Konkurrenten. Spannende Echtzeitstrategie unter Wasser!

CD-ROM 1

■ DIABLO 2
Rund 17 Minuten brandheiße Spielszenen und der neueste Trailer!

CD-ROM 2

■ FORCE COMMANDER
Das Star-Wars-Strategiespiel von LucasArts endlich zum Antesten

CD-ROM 1



CD-Anleitung auf Seite 158

CD-ROM 1

Force Commander
Echtzeitstrategie, LucasArts

Submarine Titans
Echtzeitstrategie, Ellipse Studios

CD-ROM 2

Metal Fatigue - dt. Version
Echtzeitstrategie, Infogrames

Thandor
Echtzeitstrategie, Innonics

Time Machine
Adventure, Gamesquad

Earth 2150 v2.0
Echtzeitstrategie, TopWare Interactive

Need For Speed: Porsche
Rennspiel, Electronic Arts

Evolva
Action-Adventure, Virgin Interactive

Videoreportagen

Vorschau:
Cultures - Die Entdeckung Vinlands, Soulbringer

Angespielt:
Diablo 2, Rogue Spear: Urban Operations

Aktuell:
Suzuki Alstare Extreme Racing, Rally Masters

Extra Videos:
Tribes 2, Musikvideo zum Earth-2150-Song, Vampire, Diablo 2, Simon the Sorcerer 3D, Summoner, Rune, Alone in the Dark 4, F1 2000

Specials

MS Internet Explorer 5.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Acrobat Reader
Lesereinsendungen
Feedback - Die Sims
Netzland - Zugangssoftware
Terminkalender
Gamespy v2.19
NfS 4: Porsche GT2
Sudden Strike (neue Mission)
Strategie-Add-Ons
Gamechannel Zugangssoftware
Star Trek Desktops
Counterstrike v6.1
Alone in the Dark Bildschirmschoner
Cultures Bildschirmschoner
Handbücher zu den Vollversionen

Bugfixes

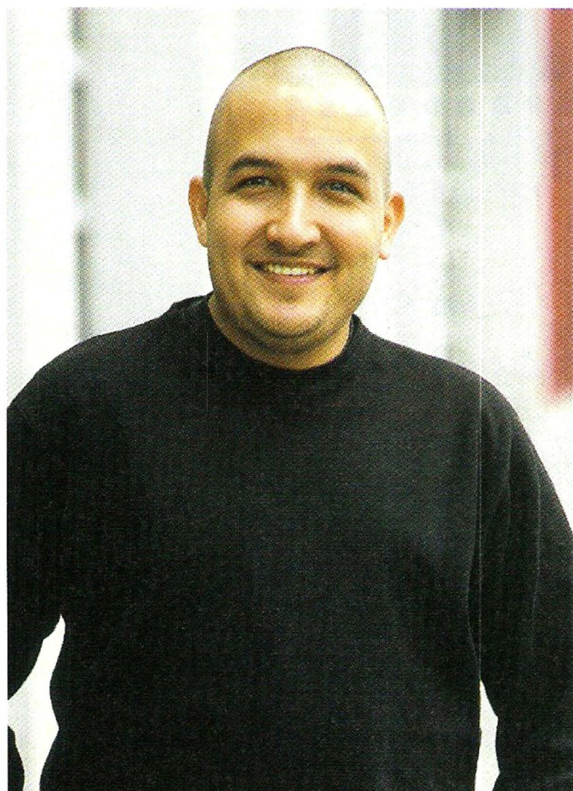
Anstoss 3 v1.04 (d)
Die Siedler 3 v1.59 (d)
Catan - Die erste Insel v1.04 (d)
Catan - Die erste Insel NT-Patch (d)
Earth 2150 v2.0 (d)
Messiah v1.1 (e)
Thandor v1.02 (d)
Thief 2 - The Metal Age v1.18 (e)

Hardware

3D Mark 2000
ALi AGP v1.65
ATi Rage (Pro) v4.12.6269
ATi Rage Fury Maxx v6.32
DirectX 7
DVD Genie 3.40
Elsa 3D Revelator 4.12.01.0116-0020
Irongate AGP v4.61
Irongate Super Bypass
Matrox G400 v5.52
Monitor-Inf
NVidia v3.68
PCIList 2.01
Powerstrip 2.65
Testscreens
Thrustmaster Pro Digital 3.04
VIA 4-in-1 v4.20
VIA AGP v4.00
Viper II Win9x v9.10.34
Voodoo2 DirectX7 v3.02.02
Voodoo3 2000 3000 Win9x 1.04.00
Wcpuid Tool

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Was war der schönste Tag deines Lebens?
Als mir mitgeteilt wurde, dass ich auf die Teamseite komme.

Welche drei Spiele nimmst du auf eine einsame Insel mit?
Jagged Alliance 2, weil man immer wieder was Neues entdeckt.
Patrizier, weil in mir halt doch ein Seefahrer steckt.
Worms Armageddon, weil's einfach Spaß macht.

Einfach nicht Nein sagen kann ich zu ...
einer Flasche Flensburger Pilsener.

Von welchem Spiel warst du am meisten enttäuscht?
Force Commander

Welche Person bewunderst du am meisten?
Jon Arbuckle (Garfields menschlicher Sparringspartner, *Anm. d. Red.*)

Am meisten stört mich an mir ...
meine nicht vorhandene Fähigkeit zur Selbstkritik.

Was hast Du gerade in deiner Hosentasche?
Einen Schlüsselbund, ein Feuerzeug und eine Schachtel Camel Medium.

Was würdest du dir für eine Million Mark kaufen?
Ich würde in der Karibik eine Tauchbasis samt Bar aufmachen.

Das Leben sollte so sein wie folgendes Computerspiel:
Tetris. Logisch, übersichtlich, aber trotzdem lustig.

Wenn ich könnte, würde ich ...
Kampfjets fliegen.

Wenn ich nicht gerade am Computer spiele, dann ...
bin ich ganz offensichtlich anderweitig beschäftigt.

Lachen kann ich über ...
Garfield, Beavis & Butthead, Southpark, Stefan Raab.

So richtig in Rage bringen kann man mich mit ...
Unehrlichkeit.

Florian **Weidhase** hätte am liebsten an **Earth 2150** mitgearbeitet

Strategie



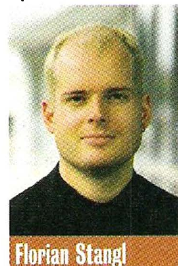
Peter Kusenberg
Redakteur
würde jetzt am liebsten nur noch mit Laptop im Park arbeiten.

Strategie



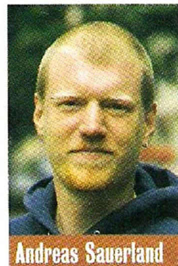
Petra Maueröder
Chefredakteurin
toleriert zähneknirschend Stangls Metal-/Hardrock-Bürobeschallung.

Sport



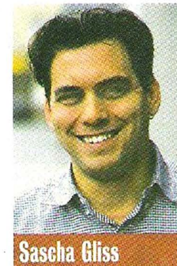
Florian Stangl
Chefredakteur
denkt im Moment ernsthaft über richtigen Urlaub nach.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
würde sich glatt für die nächste Big-Brother-Staffel bewerben.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
ist auf Zwangsdiät und schielt auf Haralds Schokoriegel.

Simulation



Harald Wagner
Redakteur
wünscht sich ewige Fitness, Jugend und Schönheit.

Abenteuer



Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
blickt seit dem Test des Klomanagers durch eine rosarote Brille.

Hardware



Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
findet Big Brother so spannend wie Lotto am Mittwoch.

Hardware



Armin Lenz
Redakteur Hardware
sucht im Labor das Bermuda-Dreieck für Schraubenzieher.

Technik



Kristoffer Lenke
Hardware-Assistent
ignoriert das schöne Wetter und spielt lieber *Unreal Tournament*.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
hat das Eiersuchen satt und freut sich schon auf den Nikolaus.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
meldet sich freiwillig als Berater für Motorradsimulationen.

IM KLARTEXT



Gerade im Frühjahrsloch beschweren sich viele Spielefans über ein mangelhaftes Angebot an frischen PC-Titeln. Dem Manne/der Frau kann geholfen werden!

Mir ist so langweilig!

Peter Kusenberg
Redakteur

Kaum ist das Weihnachtsgeschäft gelaufen, legen Spieleredakteure die Beine auf den Tisch und säubern Ladenbesitzer die leergekauften Regale. Zwar ist es in unserer Branche noch nicht so schlimm wie im saisonfixierten Buchhandel, doch immerhin werden fast die Hälfte aller PC-Spiele in den Monaten vor dem Fest der Liebe fertig gestellt, angeboten - und in den meisten Fällen auch verkauft. Was folgt, ist die große Leere: Fast alle Vertriebe bringen überwiegend Gurkentitel vom Schlage eines *Big Brother* auf den Markt, der Testteil der Fachzeitschriften schrumpft auf ein Drittel zusammen und viele Fans meckern: „Wo bleiben die coolen Spiele?" *Black & White, Max Payne, Grand Prix 3, Vampire, WarCraft 3*: Keiner dieser seit ewigen Zeiten angekündigten Titel wird die sonnigen Sommertage erleben, sondern frühestens im Dunkel der nächsten Wintermonate ungeduldigen Daddelkönigen unter die Augen treten. In dieser Lage bleibt diesen daher nur eins übrig: Mit Widerwillen in den Gesichtern müssen sie olle Kamellen hervorkramen, entstauben und sich *Dark Project 2, Anstoss 3* oder *Nox* noch einmal zur Brust nehmen; oder sie lassen sich gar dazu herab, an einer Internet-Partie *Unreal Tournament* teilzunehmen. Zur Not besteht natürlich noch die Möglichkeit, einfach mal vor die Tür zu gehen und *Sun Bathing 3* oder das Add-On zu *Picknick Offline* auf der Liegewiese des nächstbesten Parks zu spielen.

Gestern die Sims, heute Need for Speed Porsche – aber was mache ich morgen?

Die Macht ist mit LucasArts

Der designierte Jedi-Knight-Nachfolger Obi-Wan sieht Monat für Monat besser aus.

Pünktlich zur E3, der größten internationalen PC-Spielemesse, haben wir für Sie neue Bilder und Informationen zur Odyssee des Episode-1-Helden Obi-Wan aufgetrieben. Wie im gleichnamigen Kinohit kämpfen Sie in der Rolle des smarten Draufgängers oder seiner Mitstreiterin an den bekannten *Star Wars*-Schauplätzen sowie in bislang geheimen Tempeln und Palästen. Neben dem Lichtschwert dürfen Sie Plasmawaffen und Raketenwerfer gegen die vermehrt auftretenden Gegner zum Einsatz bringen.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **LucasArts**
■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



■ EINDRINGLING Um die unzähligen Battle-Droids auszuschalten, muss Obi-Wan sowohl das Lichtschwert als auch die grauen Zellen einsetzen.

Dreamland

Schicker Taktikshooter

Der rundenbasierte Strategietitel im *Jagged Alliance 2*-Stil wartet mit imposanter 3D-Grafik auf. Das taktisch anspruchsvolle Spiel der *X-COM*-Macher handelt von einer Eliteeinheit, die eine Invasion Außerirdischer abwendet.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Mythos Games**
■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ TERMIN **4. Quartal**



FEUERSBRUNST Im Gegensatz zu Jagged Alliance 2 kann die Technik hier überzeugen.

Dino Crisis

Der PlayStation-Erfolg als PC-Umsetzung!



KEIN STREICHELZOO In den spannenden Actionszenen muss sich die Heldin gegen tückische Riesensaurier behaupten.

Im gruseligen *Dino Crisis* steuern Sie die Heldin Regina über eine von tobsüchtigen Sauriern bewohnte Insel. Das Action-Adventure erinnert vom Stil her an *Resident Evil*: Actionszenen und Rätsel halten sich die Waage.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Capcom**
■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Q3A Mission-Pack

Für alle, die einfach nicht genug kriegen können

Wie bei den Vorgängern wird auch für den Ego-Shooter *Q3A* eine Zusatz-CD in den Handel kommen, die neue Charaktere und Karten enthalten sowie die meisten Programmierfehler der Originalversion beheben wird. Während die Erweiterungs-CD-ROM vor allem Fans heißer Online-Gefechte begeistern dürfte, richtet sich das ebenfalls angekündigte *Return to Castle Wolfenstein* vorrangig an Freunde storylastiger Titel à la *Half-Life* (dt.). Activision will den Shooter Mitte des kommenden Jahres veröffentlichen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **id software** ■ VERTRIEB **Activision** ■ **Juni 2000**



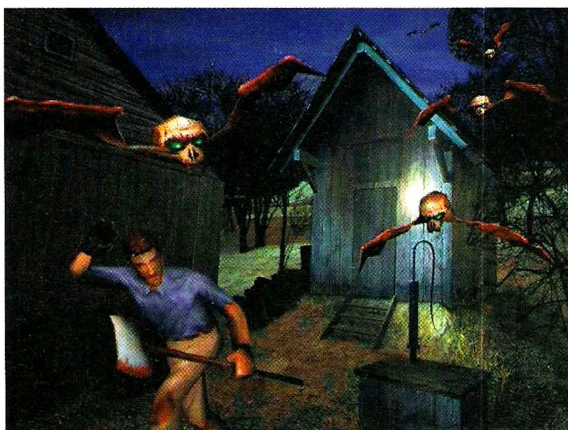
ZWEITE GARDE **Die neuen Modelle sind atemberaubend, aber auch die Karten lassen so manches Quaker-Herz höher schlagen.**

Tanz der Teufel

Spaß mit der Motorsäge in THQs Evil Dead

Fans des legendären Kultfilms *Tanz der Teufel* von Sam Raimi dürfen sich auf das gleichnamige Actionspiel freuen, in dem sich der todesmutige Ash mit einer Motorsäge, coolen Sprüchen und unzähligen Dämonen in einer abgelegenen Hütte vergnügt.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Heavy Iron**
■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **November 2000**



GROOVY! **Held Ash muss Horden heimtückischer Höllenmonster in Schach halten. Dabei helfen ihm allerlei Waffen wie eine Kettensäge.**

Enclave

3D-Shooter der Extraklasse

In einer gottverlassenen Stadt treffen sich die Gladiatoren, um in blutigen Schlachten gegeneinander anzutreten. Der Einzelspielermodus soll Anfänger auf Online-Spielweisen wie „Capture the Flag", „Deathmatch" oder „Rocket Arena" vorbereiten.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Starbreeze**
■ VERTRIEB **N. n. b.** ■ TERMIN **3. Quartal 2001**



TODESTURNIER **Die düsteren Arenen sehen dank der Q3A-Technik atemberaubend aus.**

Airfix Dogfighters

Im Tiefflug durchs Wohnzimmer

In diesem witzigen Actiontitel müssen Sie harte Luftkämpfe mit Ihren Spielzeugkampffliegern bestehen, die Modellen des Zweiten Weltkriegs nachgebaut wurden. Wie beim Rennspiel *Re-Volt* soll der Spielzeugcharakter der Modelle bewahrt bleiben.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **UDS**
■ VERTRIEB **Paradox** ■ TERMIN **Juni 2000**

Clive Barker's Undying

Gruselstunde mit dem Meister

Für alle Action-Fans hat Electronic Arts einen Ego-Shooter angekündigt, der auf einer Kurzgeschichte des britischen Horrorautors Clive Barker (*Candyman, Hellraiser*) basiert. Zum Einsatz kommt die hervorragende Technik von *Unreal Tournament*, die jedoch teilweise verbessert werden soll.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Electronic Arts**
■ VERTRIEB **EA** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS

■ Die Sims erobern die Welt
Mehr als eine Million Exemplare der Simulation des täglichen Lebens konnte der Vertrieb Electronic Arts bereits ausliefern. Dementsprechend führen die virtuellen Männeken weltweit die Verkaufscharts an.

WARM

■ Guybrush-Comeback
In absehbarer Zeit wird es ein Wiedersehen mit dem charmanten Helden der *Monkey Island*-Serie geben. Adventure-Spezialist LucasArts will den vierten Teil mit schicker 3D-Optik ausstatten; natürlich wird auch Superpirat LeChuck wieder mit von der Partie sein.

KÜHL

■ John Romero zeigt's allen
Des Starentwicklers Action-Titel *Daikatana* steht endlich im Laden - allerdings nur in der Version für die Spielkonsole N64. Böse Zungen behaupten, dass sich das Videospiel grafisch kaum von der immer noch ausstehenden PC-Version unterscheiden wird.

■ Activision mistet aus
Die Kalifornier stellen die Serien *Interstate, Battlezone, Heavy Gear* und *Jack Nicklaus Golf* ein. Die letzten Folgen haben sich weitaus schlechter verkauft als erwartet.

0°C KALT

■ Zlatko Superstar
Der *Big Brother*-Star wurde vom Publikum nach sechs Wochen aus der WG hinausgeschmissen. Wohin Sie das gleichnamige PC-Spiel schmeißen sollten, verraten wir Ihnen auf Seite 106.

IM KLARTEXT



Big Brother gucken macht Spaß - Big Brother spielen macht Angst

Das „Deppengeschwätz" vom Fanprodukt

Petra Maueröder
Chefredakteurin

Na, zu Ostern auch das grottige *Big Brother*-PC-Spiel ins Nest gelegt bekommen? So was nennen Hersteller im Fachjargon „Fanprodukt". Auf Zlatko-deutsch: Schrottspiele mit TV-Lizenz, die wo für 30 Mark verkauft werden. Motto: Wir hatten ein Thema, aber keinen Plan, wie man daraus in zwei Wochen ein ordentliches Spiel programmieren soll - siehe *Medikopter 117, Gute Zeiten Schlechte Zeiten, Peep* und jetzt *Big Brother*. Dass Sie auf Seite 106 einen Test des Container-WG-Spiels finden, ist fast schon die Ausnahme von der Regel.

Du bist nicht allein: Tausende fallen auf Gurkenspiele rein

Beliebter Trick: Den zu schonungsloser Aufklärung neigenden Fachmagazinen wird die Existenz des Spiels schamhaft erst einige Schaltjahre nach der Veröffentlichung verraten, um die Warnschüsse (= Verrisse) lange genug hinauszuzögern. Kein Wunder, denn während zumindest das Käppi zur Serie noch einen fairen Gegenwert darstellt, sind die geforderten Tarife fürs PC-Spiel schlichtweg überzogen - dessen sind sich die Macher durchaus bewusst. Kriegt man doch fürs gleiche Geld bereits hochklassige Budgetspiele: *Commandos, Outcast* oder *Baldur's Gate* zum Beispiel. Spiel zur Serie/ Film/Kult - das bedeutet meist: Ratzfatz dahingewurschtelt. Immer im Bemühen, die Entwicklungskosten angesichts exorbitanter Lizenzgebühren so gering wie möglich zu halten. Wie wär's, wenn die Fans gepflegter Qualitätsspiele wie bei *Big Brother* Kandidaten nominieren dürften, die dann aus dem Händlerregal verschwinden müssen?

Es war einmal in Amerika

Blaue Bohnen und rauchende Colts: Echtzeitstrategie im Wilden Westen



DAS KRIEGSBEIL WURDE WIEDER AUSGEGRABEN Für das Design der zahlreichen Gebäude und Uniformen wurden extra Militärhistoriker angeheuert, die die Gestaltung überwachten, um größtmögliche Authentizität zu gewährleisten.

In *America - No Peace beyond the Line* haben Sie die Gelegenheit, alte Cowboy-und-Indianer-Spiele wieder aufleben zu lassen. Das von Data Becker vertriebene Echtzeitstrategiespiel versetzt Sie in das Jahr 1836. Im staubigen und rauen Wilden Westen müssen Sie in der Rolle eines Amerikaners, Mexikaners, Indianers oder Desperados Ihren Untergebenen zu Ruhm und Ehre verhelfen. 40 Missionen, aufgeteilt auf vier Kampagnen, und ein zusätzlicher Mehrspielermodus mit über 20 Karten sollen für lang anhaltenden Spielspaß sorgen.

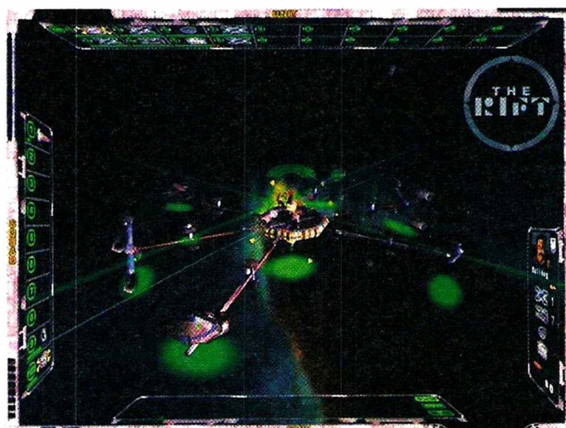
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Related Designs** ■ VERTRIEB **Data Becker** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

The Rift

Strategie im All: Konkurrenz für Homeworld?

In *The Rift* kämpfen Sie als Kapitän einer intergalaktischen Raumflotte gegen zwei Alienrassen. Ihre Schiffe steuern Sie, ähnlich wie in *Homeworld*, als freischwebende Objekte völlig frei durch den dreidimensionalen Raum.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Thrush Wave**
■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



SCHWEBEZUSTAND Da für The Rift noch kein Vertrieb gefunden wurde, steht eine Veröffentlichung derzeit in den Sternen.

Pizza Connection 2

Wie werde ich Pizzabäcker?

Die Veröffentlichung von *Pizza Connection*, der neuesten Simulation von Software 2000, ist für September geplant. Ganz nach dem Prinzip des erfolgreichen Vorgängers müssen auch hier wieder florierende Pizzerien in einer Großstadt aufgebaut und gehalten werden. Bis zu sieben Computergegner versuchen mit stellenweise illegalen Methoden, Ihnen hierbei Steine in den Weg zu legen. Eine stark verbesserte Grafik, zehn weltweite Kampagnen und mehr strategische Möglichkeiten (die Palette reicht von Werbeaktionen über Kochwettbewerbe bis hin zu Bestechungen!) versprechen wieder virtuelle Teig-Gastronomie vom Feinsten.

■ GENRE **WiSim** ■ ENTWICKLER **Software 2000**
■ VERTRIEB **Softw. 2000** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

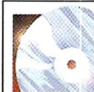
Submarine Titans

Mehr als nur ein StarCraft unter Wasser?

In *Submarine Titans* hat sich die Menschheit nach einem weltweiten Krieg auf den Meeresgrund zurückgezogen. In Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten kämpfen Sie unter Wasser gegen zwei feindliche Alienrassen. Besonders interessant: Wen Arbeiten wie der lästige Ressourcenabbau schnell langweilen, der kann computergesteuerte Helfer engagieren, die solche unerquicklichen Aufgaben von selbst erledigen. Unterschiedliche Höhenebenen sorgen zudem für zusätzliche strategische Tiefe bei den Kämpfen.



TIEFENKOLLER **Ein Komet hat die Erde überschwemmt. Die wenigen Überlebenden bekriegen sich jetzt unter Wasser weiter.**



AUF DER CD-ROM!
Auf unserer CD finden Sie die spielbare Exklusiv-Demo.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Megamedia** ■ VERTRIEB **N. n. b.** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Rollercoaster Tycoon

Zweites Add-On kommt!

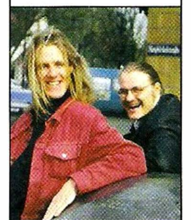
PC-Games-Leser wissen es als Erste: Nach dem Riesenerfolg von *Added Attractions*, der ersten offiziellen Zusatz-CD für *Rollercoaster Tycoon*, ist für das enorm populäre Freizeitpark-Aufbauspiel ein zweites Erweiterungspaket in Vorbereitung. Den Schwerpunkt bilden zusätzliche Themenbereiche, Landschaften, Fahrgeschäfte und natürlich neue Achterbahnen; letztere sollen wieder an reale Vorbilder angelehnt sein, wie man sie aus den großen europäischen und amerikanischen Parks kennt. Die neuen Aufgabenstellungen innerhalb der Missionen sollen sich noch deutlicher von denen des Originals unterscheiden. Mit ersten Bildern wird im Sommer dieses Jahres gerechnet.

■ GENRE **Aufbauspiel** ■ ENTWICKLER **Chris Sawyer** ■ VERTRIEB **Hasbro** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



Loch im Bauch

Roland Wendt
Matthias Hofmann
Macher des Klomanagers



■ **Wo kamt ihr auf die Idee, einen Klomanager zu programmieren?**
Anders als man vermuten möchte, ist die Idee in der Küche entstanden. [lacht] Eigentlich wollten wir ein Anwendungsprogramm entwickeln, das uns sagt, wie viel Klopapier wir im Durchschnitt verbrauchen. [lacht]

■ **Wie stellt ihr euch euer Zielpublikum vor?**
Sozialhilfeempfänger und Alkoholiker. [lacht] Nein, Quatsch: Spieler, mit viel Geld natürlich. [lacht]

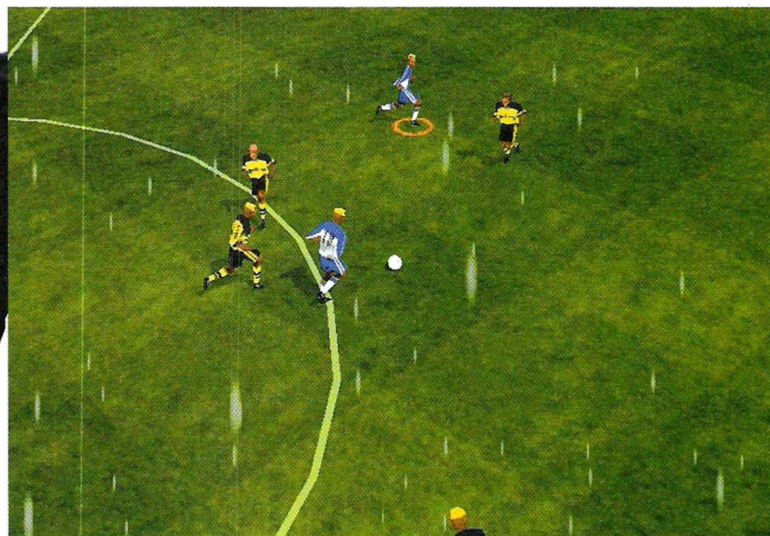
■ **Habt ihr schon Ärger mit Tierschutzverbänden bekommen?**
Wegen der Nerzfelle? [lacht] Nein, das nicht. Aber es gibt einen Schüsselschutzverband - der hat uns ziemlich Druck gemacht. [lacht]

■ **Was plant ihr für die Zukunft an Projekten?**
Wir arbeiten schon am Konzept für Der Klomanager 2 und an einem noch geheimen 3D-Actionspiel.

RTL Fußballmanager

Kann Anpfiff der Referenz Anstoss 3 das Wasser abgraben?

■ **ICH HABE FERTIG** Im RTL Fußballmanager können Sie Ihre Spieler über den Rasen jagen - ganz wie Kulttrainer Trappatoni.



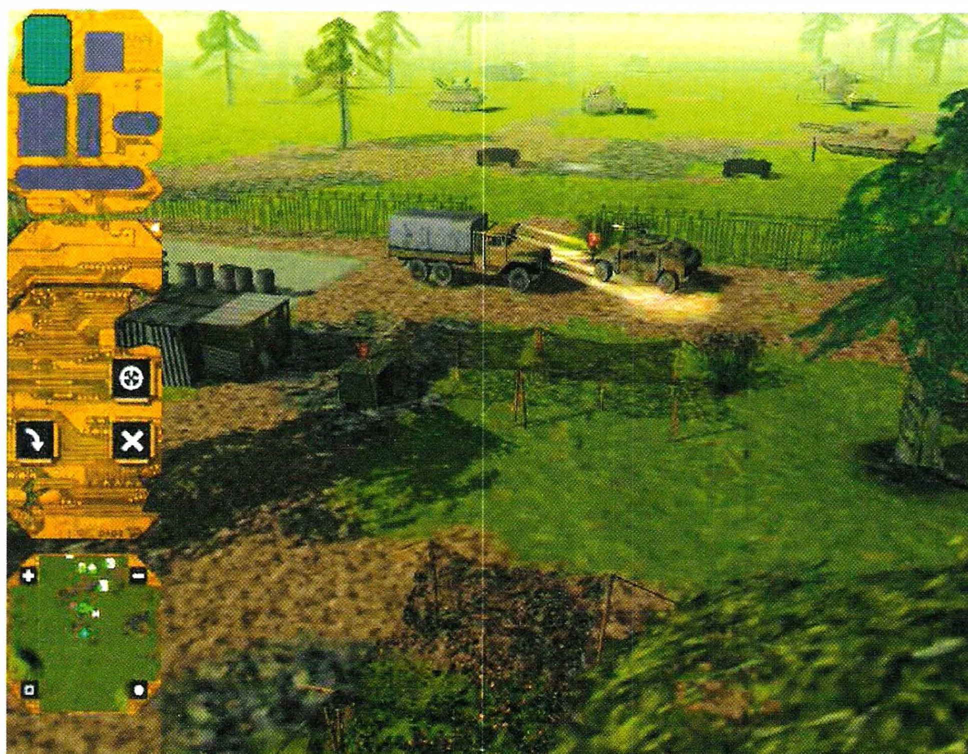
BEWÄHRUNGSZEIT **In Anpfiff können Sie in Welt- und Europameisterschaften als Manager oder Spieler agieren. Über 50 eigene Locations sollen für Abwechslung sorgen.**

Von THQ kommt demnächst Konkurrenz für *Anstoss 3: Anpfiff - Der RTL Fußballmanager* will mit 5 Spielmodi, 20 Missionen, 54 Ligen und über 1.000 Mannschaften die Genrereferenz das Fürchten lehren. Besonders originell: Im Karrieremodus haben Sie sogar die Möglichkeit, zunächst als Spieler Ihr Können auf dem Rasen zu beweisen, bevor Sie sich als Manager im Hintergrund um Finanzen, Aufstellungen und Strategien kümmern.

■ GENRE **Fußballmanager** ■ ENTWICKLER **Silverstyle** ■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Unborn

Das jüngste Gericht naht!



WELTUNTERGANGSSTIMMUNG In Unborn bekämpfen sich die wenigen Überlebenden einer Seuchenepidemie, statt sich zusammenzuschließen. Dutzende realistische Einheiten mit multiplen Waffensystemen werden verfügbar sein.

Die Geschichte von *Unborn* erinnert ein wenig an Filme wie *Outbreak* oder den Roman *Das letzte Gefecht*: Eine grauenhafte Seuche hat nach und nach fast die gesamte Menschheit ausgerottet – die wenigen Überlebenden finden sich zu neuen Gruppen zusammen und bekämpfen sich untereinander weiter. Das Echtzeitstrategiespiel will sich mit 3D-Grafik, einer rotier- und zoombaren Kamera und einem komplexen Ökosystem mit beeinflussbarer Flora und Fauna von der Flut vergleichbarer Titel absetzen. Im Mehrspielermodus können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten; ein mitgelieferter Leveleditor kann zur Erstellung eigener Karten genutzt werden. *Unborn* wird voraussichtlich schon in diesem Herbst veröffentlicht werden.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Silverstyle**
■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Monopoly Tycoon

SimCity mit Schlossallee und Parkstraße



STADTPLANUNG In den detaillierten 3D-Städten können Sie die Kamera ganz nach Belieben drehen, zoomen und rotieren lassen.

In *Monopoly Tycoon* bauen Sie nach dem klassischen *SimCity*-Prinzip eine Stadt auf und managen deren Wirtschaftkreisläufe. Das Spiel startet in den 30er-Jahren und enthält, wie der Name schon sagt, Charaktere, Straßen und Gebäude aus dem beliebten Brettspiel *Monopoly* – Sie können sich also endlich Ihr lang ersehntes Hotel auf der Schlossallee bauen. Interessanterweise haben sämtliche Bewohner der Stadt ihre eigene persönliche Geschichte – inklusive Namen, individuellem Job und eigenem Wagen. *Monopoly Tycoon* wird pünktlich zu Weihnachten 2000 erscheinen.

■ GENRE **Wirtschaftssimulation** ■ ENTWICKLER **Deep Red**
■ VERTRIEB **Hasbro** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

MAGIC
Die Zusammenkunft®

DIESE KREATUREN BRAUCHEN KEIN TRAINING... DIE WISSEN WAS SIE TUN!

Stelle dich den Herausforderungen des besten Sammelkartenspiels der Welt! Magic: Die Zusammenkunft®. Den besten Einstieg bietet dir dieses Anfänger-Spiel.

Es enthält alles, was du und ein Freund brauchen, um gleich losspielen zu können.

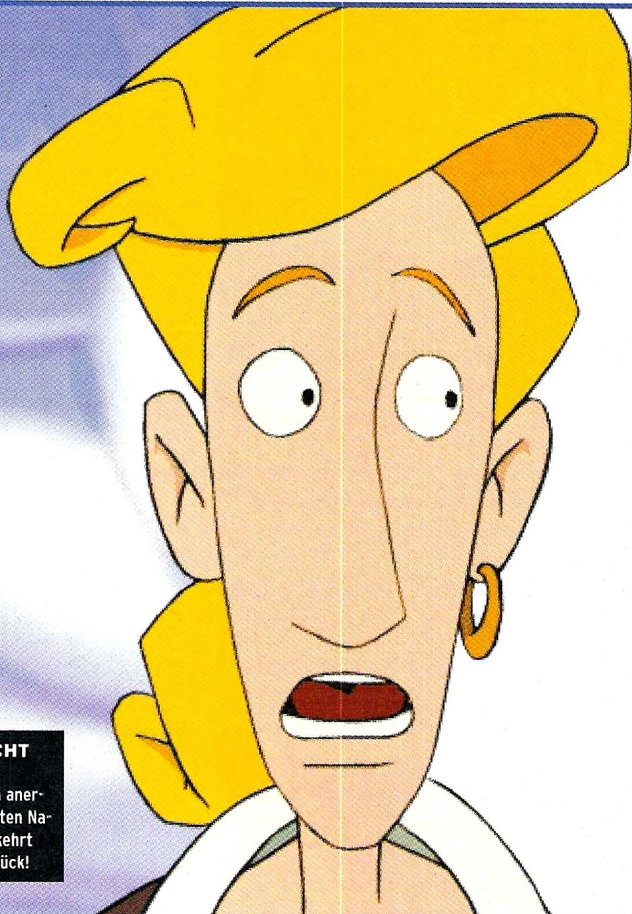
ANFÄNGER

SAMMELKARTENSPIEL

AMIGO

Wizards of the Coast

Wizards of the Coast, Magic: Die Zusammenkunft und Starter 2000 sind eingetragene Warenzeichen der Firma Wizards of the Coast, Inc. Illustration von Carl Critchlow und Jeff Miracola © 2000 Wizards of the Coast.
Vertrieb durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach.



■ BLOND, NICHT BLAUÄUGIG Der Pirat mit dem anerkannt beknacktesten Namen aller Zeiten kehrt zur Affeninsel zurück!

Monkey Island 4

Endlich: Guybrush Threepwood kehrt zurück!

Der wahrscheinlich berühmteste Pirat der Welt hat sich rar gemacht in jüngster Zeit. Letzte Lebenszeichen von Guybrush Threepwood, dem Helden der grandiosen und unter Kennern absoluten Kultstatus genießenden Adventure-Serie *Monkey Island*, gab es Ende 1997 zu vermelden, als der blonde Recke sein drittes Abenteuer zu bestehen hatte – danach wurde es still um ihn. Nun, zur Erleichterung aller Fans geistreicher Comic-Unterhaltung, ist endlich bestätigt, was viele nicht zu hoffen wagten: Es wird einen vierten Teil von *Monkey Island* geben! LucasArts stellt das Werk offiziell auf der diesjährigen Spielemesse E3 in Los Angeles der Öffentlichkeit vor; einige Informationen sickerten aber schon vorab durch. Nach dem Vorbild der dreidimensionalen Gruselsatire *Grim Fandango* wird nun auch *Monkey Island 4* komplett in 3D-Umgebungen spielen, durch die Sie die Hauptfigur dann mit den Pfeiltasten steuern. Storytechnisch kann man sich auf ein Wiedersehen mit einigen guten alten Bekannten einstellen: Guybrushs Erzfeind, der fiese Kapitän LeChuck, hat gerüchteweise sein Ticket zur Affeninsel ebenfalls schon fest gebucht.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Lucas Arts**
■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**

Legends of Might & Magic

Definitiv angekündigt: das erste reine Mehrspieler-Märchen im berühmten Might-&-Magic-Universum.

Kein neues *Everquest*, sondern ein großes Rollenspielerlebnis für Netzwerk- und Internetpartys im kleineren Kreis soll es werden: *Legends of Might & Magic* fußt auf der modernen 3D-Grafikmaschine LithTech 2.0 von Monolith, die mit der veralteten Technik der Einzelspieler-Serie in keiner Weise verwandt ist. Die Spielidee dazu klingt spannend: Bis zu sechs Leute können sich einen Charakter aus sechs Klassen zusammenstellen, ihn hegen, pflegen und mit den anderen in die Wildnis schicken, wo über 50 Feindtypen warten. Ziel des actionlastigen Titels ist es, einen verrückten Zeittouristen davon abzuhalten, den natürlichen Lauf der Dinge zu manipulieren. Feste Großmissionen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden werden ebenso enthalten sein wie per Zufallsgenerator erstellte Aufträge zur Randbeschäftigung. Alternativ wird es Ihnen freistehen, Ihren Computergoliath in eine Kampfarena mit 16 weiteren von Menschenhand dirigierten Gladiatoren zu scheuchen. Allerdings: Der Deathmatch-Modus ist strikt vom Handlungsverlauf getrennt.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **3DO**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **Herbst 2000**



ASCHENPUTTEL WAR EINMAL Die verstaubte Grafik von Might & Magic 8 ist für den Netzwerk-Ableger gottlob auf den Misthaufen katapultiert worden. Teil 9 der Einzelspielerserie wird gleichfalls die neue Engine benutzen.



■ GERÜCHT: Lionhead-Tagebuch-Autor Steve Jackson hat bereits die Folgen 31 bis 55 fertig gestellt. Dies ließe auf einen Veröffentlichungstermin von *Black & White* im Sommer des Jahres 2002 schließen.

■ WIR MEINEN: Ganz so schlimm wird es nicht werden. Zwar wird der (inoffiziell) angepeilte Veröffentlichungstermin Mai 2000 nicht mehr gehalten werden können, bis zum Jahr 2002 werden wir aber dennoch nicht warten müssen. Im Internet halten sich die Gerüchte, dass es diesen September so weit sein soll, das Handelsmagazin MCV tippt hingegen auf den Anfang des nächsten Jahres. Beides sind denkbar ungünstige Zeitpunkte für eine Veröffentlichung: Im September hat kaum jemand Zeit zum Spielen, im späten Winter müssen die Weihnachtsgeschenke abgearbeitet werden. Die PC Games geht daher von einer Veröffentlichung im Zeitraum vom 31. Oktober (Halloween und der Beginn der amerikanischen Feriensaison) bis zum 15. Dezember (das späteste Datum, um noch am Weihnachtsgeschäft teilnehmen zu können) aus. Von Lionhead selbst gibt es natürlich auch eine offizielle Terminangabe: *Black & White* wird veröffentlicht, sobald es fertig ist ...

The Elder Scrolls 3

Die Trilogie ist vollständig. Bethesda Softworks hat große Pläne mit seinem Rollenspielzyklus.

Bethesda verspricht mit *The Elder Scrolls 3: Morrowind* vollmundig „die detaillierteste virtuelle Welt, die je erschaffen wurde“. Natürlich schwingt darin Krachmacherei mit, doch unerreichbar scheint das Ziel der Macher nicht. Je nach Vorliebe werden Sie beliebig als edler Ritter, Trickdieb, blutrünstiger Räuber, als Zauberer oder Mischcharakter durch brodelnde Städte und große Wälder traben, jeweils mit komplett eigenem Handlungsverlauf. Ein Beispiel: Abhängig von Ihrem Verhalten und einigen Zufällen kann es vorkommen, dass Sie von einer Attentätergilde entweder angeheuert oder verfolgt werden. Bereits seit einem Jahr in der Entwicklung, soll *Morrowind* auch die technische Messlatte deutlich höher legen: ein vollständiges Wettersystem, Echtzeitschatten, skelettbasierte Animationen und äußerst realistische Texturen sind nur einige der angekündigten Grafikeigenschaften.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Bethesda Softworks**
■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **2001**



FESCHE RITTERSLEUT' Schon im aktuellen Stadium deutet sich an, dass Morrowind die RPG-Grafikstandards höher setzen wird. In einem Jahr soll das Ziel erreicht sein.

Icewind Dale

Wetterwarnung: Eissturm im Sommer!

Baldur's Gate-Fans aufgepasst: Im Juni wird ein weiterer Ableger der Rollenspielserie veröffentlicht. *Icewind Dale* basiert auf den Romanen des Fantasy-Autoren Robert Salvatore und spielt in den nördlichsten Regionen der Forgotten Realms. In einer Gruppe mit sechs Charakteren durchstreifen Sie zehn große Landstriche und kämpfen sich durch über 50 Höhlenlabyrinthe. Wie *Baldur's Gate* basiert auch *Icewind Dale* auf leicht abgewandelten AD&D-Regeln und wird sehr viel stärkeren Wert auf Kämpfe legen als vergleichbare Werke wie zum Beispiel *Planescape Torment*.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Black Isle**
■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



MASSENSCHLACHT Icewind Dale wird die gleiche Engine nutzen wie das verwandte Baldurs Gate.

Manche Dinge erledigt man lieber alleine.
Für alles andere gibt es www.eCircle.de
X-Box oder Playstation 2? Majesty oder Die Siedler 4? Egal, zu welchem Spiele-Thema, eCircle ist die Kommunikationsplattform im Web. Gründen Sie eigene oder besuchen Sie bestehende Diskussionsforen mit E-Mail-Teilnahme, Mailinglisten und Newsletter. Und das alles kostenlos. Mit neuester Technik für höchste Performance. In 5 Minuten auch für die eigene Site eingerichtet. 300.000 registrierte User sprechen für sich.
cu on www.eCircle.de/spielen

Gorasul – Lost Souls

Ein Drachenmogli will sich im hart umkämpften Rollenspielmarkt behaupten.



■ ARTVERWANDT Grafikstil und Perspektive erinnern frappierend an das Vorbild Baldur's Gate.

Die Geschichte ist einem weit verbreiteten Fantasieroman entliehen: Genährt und aufgezogen von einem Drachen, verfügt Roszondas – der Protagonist in *Gorasul* – über magische und mentale Reptilienkräfte. Allein dieser Tatsache hat er es zu verdanken, dass er den überraschenden Niedergang seines Landes unter dem Daumen des Bösen übersteht und somit weiter Gutes tun kann. Dafür ist er dankbar und er kennt seine Pflicht. Also besucht er brav mehr als 40 Schauplätze, bringt dabei über 100 verzwickte Einzelabenteuer hinter sich, versohlt gut 60 Furcht erregende Monstermodelle mittels 42 Zaubersprüchen – und rottet das Übel zuletzt vollständig aus. Besonders bemerkenswert sind Grafik und Steuerung: Während uns erstere in einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten extrem detaillierte Umgebungsbilder und sauber animierte Figuren auftischen wird, vereinfacht letztere den Umgang mit Gepäck, Gesprächspartnern und Waffen so weit als eben möglich. Wahrlich: Der Konkurrenzkampf in der Rollenspielsparte wird dieses Jahr knüppelhart.

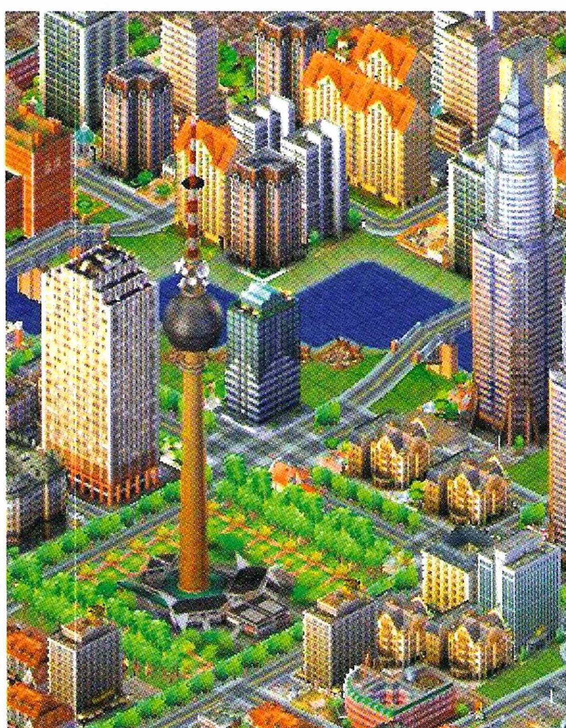
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Silverstyle**
■ VERTRIEB **N. n. b.** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

SimCity 3000 Deutschland

Ein Ableger des Städtebauhits beschäftigt sich exklusiv mit Deutschland.

Sie haben genug davon, ständig Ami-Metropolen aus dem Boden zu stampfen? Electronic Arts schafft Abhilfe: *SimCity 3000 Deutschland* wird exakt auf germanische Bedürnisse und Vorlieben zugeschnitten sein. Knapp 30 stilechte Gebäude wurden dafür entworfen. So können Sie neben dem Brandenburger Tor und Schloss Neuschwanstein auch typisch deutsche Rathäuser und Feuerwachen oder altgediente Fachwerkhäuser Marke Bauernhof in Ihre City-Pläne mit einbeziehen. Änderungspunkt 2 sind 13 herausfordernde Szenarien, in denen man historische Ereignisse wie die Wiedervereinigung in Berlin über die Bühne bringen, Bitterfeld vom Industriemahnmal zum Wohnparadies mit Snob-Stempel machen oder mit einem urplötzlichen Atomunfall in Biblis zurande kommen muss. Der grundsätzliche Spielablauf wird sich vom Original nicht unterscheiden, doch die nationaltypischen Merkmale machen den Bauwahn spaßiger.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Maxis**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **Mai 2000**



ZWEITE CHANCE Sie meinen, Helmut Kohl hat während der Wiedervereinigung geschludert? Machen Sie es besser – im Szenario dazu.

Freedom

Viva la Revolution!

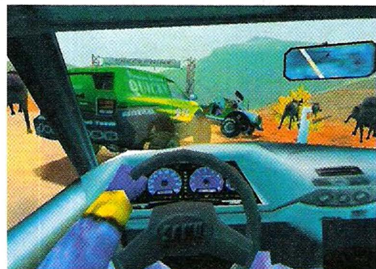
Basierend auf der gleichnamigen Romanreihe von Anne McCaffrey entwickelt Red Storm ein „etwas anderes" Action-Adventure. In verschiedenen Missionen werden Sie in *Freedom* das Schicksal mehrerer Menschen nach der Erdeninvasion durch eine außerirdische Rasse verfolgen und beeinflussen können. Die Handlung dreht sich dabei nicht ausschließlich um handfeste Auseinandersetzungen, sondern ebenso um persönliche Probleme der Charaktere untereinander und mit der aktuellen Situation. Als Hauptfigur, wen wundert es, tritt eine Frau auf: Angel Sanchez soll eine Widerstandbewegung gegen die Aliens auf die Beine stellen. Dafür werden sie und ihre Gefährten viel sportliches Talent unter Beweis stellen, die Augen nach Wache stehenden Aliens offen halten und zahlreiche Rätsel lösen müssen. Zeitweise gar alles gleichzeitig. Wie das gehen soll? Der Spieler darf stets mehr als eine Figur selbst befehligen.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Red Storm**
■ VERTRIEB **Take 2** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Rennsport Brutal

Bei Insane dürfen Autofans ihre aggressiven Neigungen ausleben.

Als eine Mischung aus *Motocross Madness* und *Unreal Tournament* beschreiben die Schöpfer von *Insane* ihr Rennspiel. Als furchtloser Off-Road-Fahrer stürzen Sie sich in einem von über 20 aufgemotzten Vehikeln in eine gnadenlose Rennsaison. Hierbei sollen Sie eine noch nie da gewesene Bewegungsfreiheit genießen: Anstatt wie in anderen Rennspielen einer vorgegebenen Strecke zu folgen, heizen Sie auf eigene Faust durch riesige Areale. Unterschiedliche Spielmodi wie traditionelle Rennen oder die Destruction-Liga sorgen für Abwechslung. Wer sich durch die 25 mitgelieferten Kurse gekämpft hat, bastelt sich im eingebauten Streckentool neue Areale zurecht. Diese Eigenkreationen können Sie dann auch im umfangreichen Mehrspielermodus per Netzwerk oder Internet nutzen.



SCHLAMMSCHLACHT Bei Insane zählt vor allem der angerichtete Blechschaden.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Invictus**
■ VERTRIEB **Codemasters** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Schneller, höher, weiter!

Sommerspiele 2000 auf dem PC



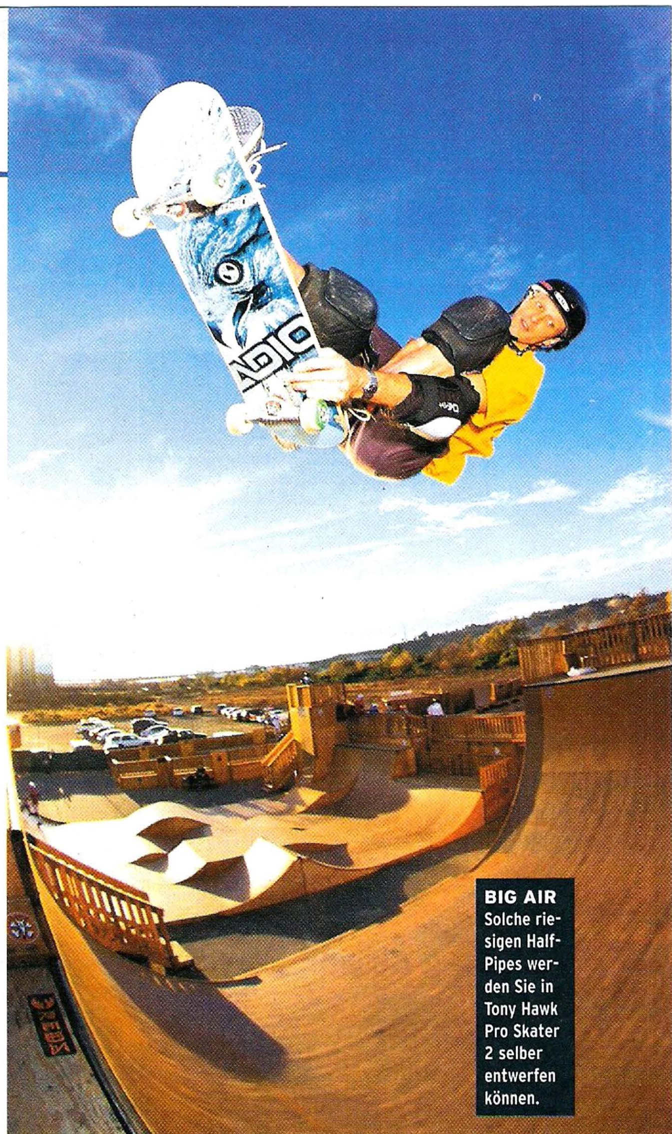
MUSKELPAKET Die Athleten in Sydney 2000 werden per Motion Capturing zum Leben erweckt. Hierfür verpflichtete Eidos echte Olympiateilnehmer.

Von Eidos kommt *Sydney 2000*, das offizielle PC-Spiel zur diesjährigen Olympiade „down under". In insgesamt zwölf grundverschiedenen Disziplinen wie 100-Meter-Lauf oder Turmspringen messen Sie sich mit der computergesteuerten Weltelite oder treten gegen menschliche Mitspieler an. Detailgetreue Nachbildungen der australischen Sportstätten und superflüssige Animation durch Motion Capturing sollen *Sydney 2000* zum bisher realistischsten virtuellen Sportereignis machen.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Eidos Interactive**
■ VERTRIEB **Eidos Interactive** ■ TERMIN **Juni 2000**



HERZSCHLAGFINALE Dank frei positionierbarer virtueller Kamera sitzen Sie bei der Wiederholung des 100-Meter-Laufs garantiert in der allerersten Reihe.



BIG AIR Solche riesigen Half-Pipes werden Sie in Tony Hawk Pro Skater 2 selber entwerfen können.

Rollbrett-Fahrer

Activision kündigt Tony Hawk Pro Skater 2 an.

Nachdem der erste Teil der Skateboard-Simulation sich auf der PlayStation als Mega-Seller entpuppte, planen die Entwickler nun den Nachfolger auch für den PC. Teil 2 soll mit noch gewagteren Stunts und Arealen den Vorgänger in den Schatten stellen. Das vielleicht interessanteste Feature der Fortsetzung ist der angekündigte Streckeneditor. Mit diesem Werkzeug kann der Hobby-Skater seine eigenen Rampen und Parcours entwerfen und auf Festplatte bannen.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **N. n. b.**
■ VERTRIEB **Activision** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



KOPF AN KOPF Auf geteiltem Bildschirm treten Sie gegen einen Mitspieler zum ultimativen Skater-Duell an.

Der Raumkapitän

Kommandieren Sie interplanetare Dickschiffe

Mit *U.F.S. Vanguard* betreten die Entwickler von Red Storm Neuland. Die Macher des Taktikshooters *Rogue Spear* entführen Sie in dieser Simulation in eine ferne Zukunft. Die Menschheit liegt mal wieder im Krieg, der auf den Schlachtfeldern des luftleeren Raumes ausgetragen wird. Anstatt aber einen wendigen Weltraumjäger zu fliegen, kommandieren Sie ein riesiges, interstellares Schlachtschiff. In dieser Rolle steuern Sie sämtliche Systeme des Raumers und kümmern sich um die Bedürfnisse der Crew. Das Spielgefühl soll sich gänzlich von gängigen Weltraum-Simulationen unterscheiden: Schließlich sitzen Sie hier auf der Brücke eines 400 Meter langen Kolosses und nehmen es mit ebenso gewaltigen Gegnern auf. Neben der Kampagne wird das Spiel einen Netzwerkmodus für bis zu acht Raumkommandanten bieten.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Red Storm**
■ VERTRIEB **Take 2** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



IN DER FALLE Die feindliche Übermacht hat Ihr einsames Schiff komplett eingekreist. Hoffentlich halten unter dem Dauerfeuer der Gegner Ihre Schilde.

Söldner im Weltraum

Wing Commander lässt grüßen: Tachyon entführt Sie ins All.



KLEINE FLIEGERSCHULE In Trainingsmissionen wird die Bedienung der Jäger erklärt.

Schlechte Zeiten für Space-Ass Jake Logan: Der Söldner-Pilot wurde durch ein Komplott in den Ruin getrieben und hält sich nun mit Gelegenheitsjobs über Wasser. In *Tachyon* übernehmen Sie die Rolle des Geächteten und verhelfen ihm zum Sieg über seine Widersacher. Wie unter Söldnern üblich, suchen Sie sich aus einer Fülle von Aufträgen die passenden heraus und kassieren nach erfolgreichem Abschluss die Prämie. Dieser Sold kommt hauptsächlich Ihrer Ausrüstung zugute: Gegen entsprechende Bezahlung rüstet der örtliche Waffenhändler Ihre Schiffe mit den neuesten Errungenschaften der Technik aus. Horrorfilm-Fans freuen sich auf die Zwischensequenzen: B-Movie-Star Bruce Campbell (*Armee der Finsternis*) spricht die Hauptrolle.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **NovaLogic** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **Mai 2000**

Luftkampf pur

Auf der Jagd nach dem Roten Baron

Als Jagdpilot im Ersten Weltkrieg fliegen Sie in *Hunt for Red Baron* insgesamt 25 Missionen und setzen Ihren Gegnern mit Maschinengewehren, Raketen und Bomben zu. Mit der historischen Authentizität nehmen es die Entwickler hierbei nicht sehr genau: So kämpfen Sie beispielsweise im afrikanischen Luftraum und verfügen über ein praktisches Luft/Boden-Radar. Die Demoversion finden Sie unter www.fiendishgames.com.



SIMULATION LIGHT Einfache Bedienung und simples Flugmodell erleichtern den Einstieg.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Fiendishgames**
■ VERTRIEB **Internet** ■ TERMIN **Mai 2000**

Dali hätte es nicht im Traum für möglich gehalten.

Mit den neuen AGFA ArtCards machen Sie traumhaft schöne Karten in professioneller Printqualität: Sie gestalten Ihre individuellen Karten direkt auf unserer Website, wählen eins der vielen Künstlermotive aus, lassen nach Lust und Laune Ihr persönliches Foto als Print einkleben und bekommen nach kurzer Zeit Ihre digital gedruckten Kunstkarten per Post zugeschickt.



Print-Art für jeden Anlass:
www.agfa-artcards.com

DESIGN YOUR OWN CARDS.

Star Wars Online

Erste offizielle Infos von LucasArts


Illustration: Fred Harper

LORD HELMCHEN **Bei Star Wars Online ist neben Kampfkraft auch Intelligenz gefragt.**

LucasArts' bislang ehrgeizigstes Mehrspielerprojekt, *Star Wars Online*, nimmt konkrete Züge an: Wie Präsident Simon Jeffery mitteilte, will man bei der Konzeption vor allem auf Einsteiger Rücksicht nehmen. Während sich Profispieler ganz der Action hingeben können, wird es auch Missionen geben, in denen friedfertiges Vorgehen (zum Beispiel als Händler oder Spion) gefragt ist. Die klassischen *Star Wars*-Figuren werden nicht als Charaktere verfügbar sein – stattdessen agieren alle Spieler als Angehörige verschiedener Rassen. Welche Berufe und Aufgaben Sie annehmen können, will LucasArts bald bekannt geben.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Verant Interactive**
■ VERTRIEB **LucasArts** ■ TERMIN **3. Quartal 2001**

Metallica verklagt Napster

Datango informiert Sie aktuell über die Querelen zwischen den Heavy-Rockern Metallica und der MP3-Tauschbörse Napster.



Um in den Genuss der gesprochenen Reportage zur Klage der Musiker gegen die Webseite zu kommen, installieren Sie den Datango-Player von der PC-Games-CD oder laden ihn von www.datango.de herunter. Derzeit haben bereits über ein Dutzend Sprecher mehrere Hundert solcher interaktiven Touren besprochen; die Palette der Themen reicht von neuen Handys über preiswerte Reisen bis hin zu Comedy oder Kino. Darüber hinaus kann jeder Nutzer mit einfachen Mitteln seine eigenen Touren erstellen. Wir empfehlen diesen Monat folgende Webrides (zu finden unter www.datango.de):

- **Sport1 bietet Daten zur Fußball-Europameisterschaft 2000**
- **MyToys.de versorgt Sie mit Infos zum Phänomen Pokémon**
- **Gut gemeinte Flirttipps stellt Maennerseiten.de bereit**



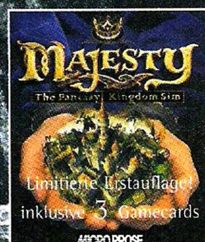
SCWERMETALL **Die US-Rocker Metallica wehren sich gegen die MP3-Tauschbörse Napster.**

SIE SIND DER
ERBAUER
Bauen Sie Burgen, Tempel, Gilden und vergrößern Sie so Ihr Königreich!
SIE SIND DER
ZERSTÖRER
Verhindern Sie die Ausbreitung des Bösen!
SIE SIND DER
KRIEG
Stellen Sie Armeen auf, um das Land von Rebellen und Monstern zu befreien!
SIE SIND DER
FRIEDEN
Bringen Sie Freiheit und Wohlstand für das notleitende Volk!
SIE SIND DIE
MACHT
Bündeln Sie die Stärke des Königreiches um Invasionen zurückzuschlagen und Ihren Thron zu sichern!
SIE SIND DAS
GESETZ
Sie erheben Steuern, erklären den Krieg, senden Helden zum Erkunden aus, greifen an oder verteidigen!





SIE SIND DER
KÖNIG
HERRSCHEN SIE!



Ab März 2000 erhältlich
Großes Gewinnspiel auf: www.microprose.de

MAJESTY

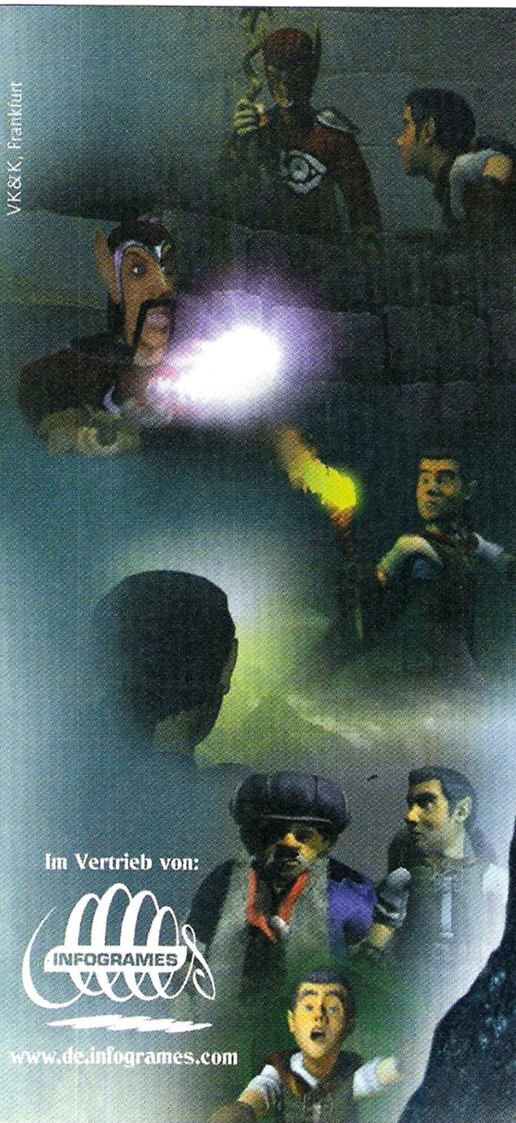


© 2000 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Cyberlore Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Veröffentlicht durch Hasbro Interactive, Inc. Entwickelt von Cyberlore Studios, Inc.

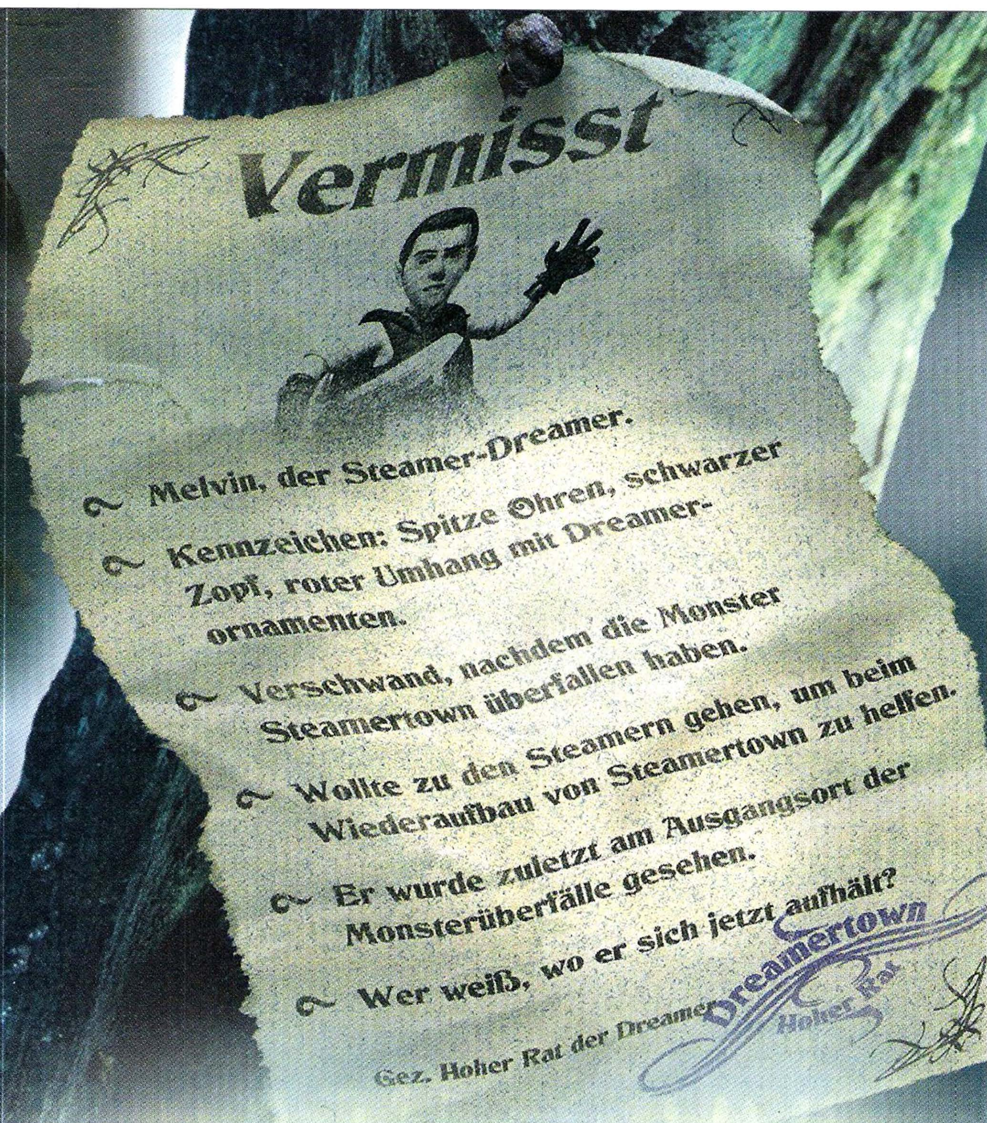
PC CD-ROM



MICROPROSE







Arcatera-Musikvideo

Ubi Soft und EMI Electrola vereinbaren eine Kooperation.

Die Band The Second Sight wird auf ihrer Single-CD *Tomorrow* einen „*Arcatera*-Mix" veröffentlichen. Der düstere Sound des Stückes unterstreicht laut Ubi Soft die Spielatmosphäre des Adventure-Rollenspiels *Arcatera* mit seinen mittelalterlichen Welten und enthält Sprachsamples aus dem Spiel. Das Musikvideo stellt den bisherigen Höhepunkt der Zusammenarbeit zwischen Ubi Soft und EMI dar. So wurden die einzelnen Musiker als virtuelle 3D-Charaktere modelliert, in wochenlanger Handarbeit animiert und in das mittelalterliche Spielambiente integriert.



AUF DEN ZWEITEN BLICK Die Videoaufnahmen der Musiker von The Second Sight wurden digitalisiert und derart verfremdet, dass sie in die Szenerie des Rollenspiels Arcatera passen.

Aus und vorbei

Kehrt Ron Gilbert zu LucasArts zurück?

Ron Gilbert, Schöpfer der LucasArts-Adventure *Maniac Mansion* und *Monkey Island 1* und *2* hat, sich von seinen 1992 bzw. 1995 gegründeten Firmen Humongous Software und Cavedog getrennt. Ruhm errang er während seiner Tätigkeit bei LucasArts durch die Einführung von Videosequenzen in Abenteuerspiele, den Verzicht auf sterbliche Spielfiguren sowie die Erfindung der so genannten SCUMM-Steuerung. Bei Cavedog war er an der Entwicklung von *Good & Evil* beteiligt, einem innovativen Rollenspiel-Adventure, das den Spieler in die Rolle des Beraters der eigentlichen Spielfigur versetzt. Zirka ein halbes Jahr vor der Fertigstellung von *Good & Evil* beschloss Gilbert, sich von seinen gewinnträchtigen Unternehmen zu trennen. Gerüchte besagen, dass er zu LucasArts zurückkehren und an *Monkey Island 4* arbeiten wird.



UND TSCHÜSS! Ron Gilbert kehrt seiner ehemals eigenen Firma Humongous den Rücken.

TECHNOMAGE

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

BALD!



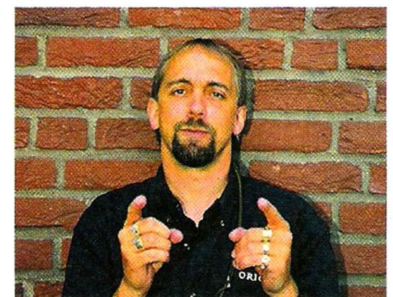
TechnoMage ist eingetragenes Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
TechnoMage © 2000 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.

www.technomage.de
www.sunflowers.de

Massenexodus bei Origin

Richard Garriott verlässt zusammen mit 26 Mitarbeiten die Firma Origin.

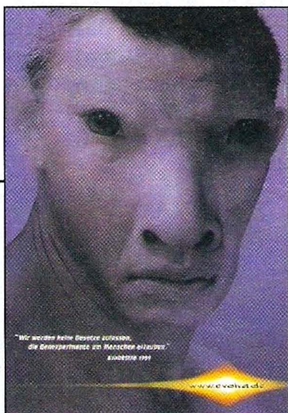
Richard Garriott, Gründer der Softwareschmiede Origin und Schöpfer der *Ultima*-Rollenspielserie, hat bei Origin gekündigt. Angeblich unterschieden sich die Ansichten von Garriott und der Firmenleitung derart stark, dass sich Garriott zu diesem Schritt genötigt sah. Gleichzeitig gingen 20 Mitarbeiter aus der Firma, was offenbar in direktem Zusammenhang mit dem Ende der *Wing-Commander*- und *Privateer*-Serien steht. Gerüchten zufolge plant Origin den Abbau weiterer 30 Stellen – was wiederum sechs Mitarbeiter des ebenfalls gestrichenen *Privateer*-Online-Projekts zu einer Kündigung veranlasste.



SELBSTBEWUSST Richard Garriott sieht sich gerne als Ultima-Herrscher Lord British.

Und nun zur Werbung ...

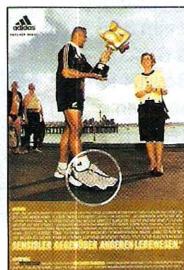
Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn prallvoll gefüllte Spielepakete – Mitmachen lohnt sich also.



Platz 1

Evolva (Virgin Interactive)

Mutation des Monats: Die ironisch-sarkastische Anspielung auf Gen-Experimente fanden die meisten Leser gut. Platz 1 für Virgin Interactive!



Platz 2

Jonah Lomu (Adidas)

Mit den richtigen Turnschuhen wird man zum besseren Menschen – dank Adidas.



Platz 3

Nox (Electronic Arts)

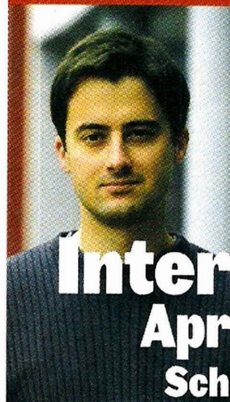
Spaß auf der Beerdigung: Nox-Spieler sind einfach sensibler als andere.

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 19. Mai 2000

IM KLARTEXT



Was haben wir gelacht! Das Internet war am 1. April vermint mit haarsträubenden Späßen.

Internet-April-Scherze

Thilo Bayer
Lt. Redakteur Hardware

Wohl dem, der am 1. April die Newsseiten im Internet mit Samthandschuhen angefasst hat. Was sich da zwischen den seriösen Meldungen tummelte, war von unerfahrenen Lesern mitunter kaum als Ente zu entlarven. Wer würde schon stutzig werden, wenn Compaq Nvidia und AMD kauft, um selbst eine Konsole nach dem Vorbild von Microsoft zu bauen? Oder wenn, wie auf Hexus3d.com gemeldet, 3dfx sich nach GigaPixel auch noch Nvidia einverleibt? Würden Sie wanken, wenn der Sex-Patch für *Die Sims* im Internet verkündet wird? Laut Meldung sollten Sims, die einen Freundschaftsgrad von 90 und mehr haben, zum sofortigen Vollzug des Sexualaktes genötigt werden können. Angesichts von Nude-Patches und Selbstmord-Tipps eigentlich nur ein logischer Schritt, oder etwa nicht? Schon eher anrüchig waren Meldungen der Sorte „PlayStation 3 wird einen 2-GHz-Athlon haben und auf einem Linuxkern basieren". Auch die neueste IntelliMouse Explorer Plus von Microsoft duftete dezent nach Verarsche. Bio-Sensoren sollten Gehirnströme an den Fingern auswerten und deshalb Maustasten unnötig machen. Doch spätestens beim *Diablo 2*-Lachsack musste auch der gutgläubigste Internet-Surfer die Segel streichen. Der geheime sechste Charakter soll der Bäcker sein? Mit Defensiv-Sprüchen aus der Mehlabteilung und Angriffszaubern wie „Verdorbene Bohnen", „Level-30-Schlagsahne-Explosion" und „Schokoladen-Geysir"? Gut, dass wir gelacht haben!

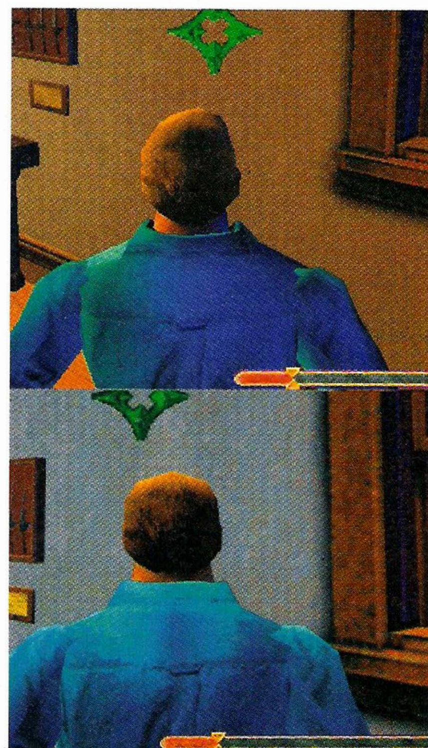
April, April: Die PlayStation 3 wird keinen 2-GHz-Athlon haben.

Voodoo Lounge

Im Mai kommen die neuen 3dfx-Boards.

Voodoo-Fans sehen endlich Licht am Ende des Tunnels, denn 3dfx wird nach eigenen Aussagen ab Mitte Mai massiv den Handel mit neuen Beschleunigern beglücken. Den Anfang macht die Voodoo5 5500 AGP, also das Füllraten-Geschoss mit zwei VSA-100-Chips und insgesamt 64 MB Speicher (32 MB pro Chip). Um diesen schwergewichtigen Boliden in den Spielerechner hieven zu können, werden voraussichtlich saftige 700 Mark Investitionskosten fällig. Im Kielwasser der V5 5500 schwimmt dann auch die Voodoo4 4500 (PCI/AGP), die preislich bei 400 Mark liegen dürfte und vor allem Mittelklasse-Rechner tieferlegt. Auf die V5 5000 dürfte ab Herbst die V5 6000 mit vier Chips und 128 MB Speicher folgen. Der VSA-100 ist als Herzstück in allen V4- und V5-Boards zu finden. Er wird mit 166 MHz betrieben, der SDRAM-Speicher synchron mit 166 MHz angesteuert. Größter Vorteil ist die T-Buffer-Technologie, die unter anderem eine qualitativ hochwertige Kantenglättung ermöglicht.

■ HERSTELLER 3dfx ■ TELEFON 0180-5177617
■ WEBSEITE europe.3dfx.com



AALGLATTER AVATAR Der Held in Ultima 9, einmal mit (unten), einmal ohne Kantenglättung.

Ati-Strahlemann

GeForce-2-Killer in Sicht?



■ TAPETENWECHSEL Der altgediente Produktname „Rage" wird bei der neuen Ati-Generation durch „Radeon" ersetzt.

Ati brach zur WinHEC am 24. April das Schweigen über die technischen Details seines neuen 3D-Chips. Unter den Namen Radeon 256 und Radeon 256 MAXX sollen Einzel- und Dual-Chip-Boards erscheinen. Die Spezifikationen lassen aufhorchen. Die doppelte Render-Pipeline für je drei Texturlagen und die T&L-Einheit mit Hardware-Clipping werden mit 200 MHz getaktet. Der Speicher, und damit der engste Punkt des Systems, wird mit 200 MHz DDR-RAM bestückt und hat damit einen Bandbreiten-Vorteil vor der anrollenden Konkurrenz. Ebenso einen Vorsprung hat der Radeon-Chip durch Hardware-Bump-Mapping der Marke EMBM (Matrox) und Dot-3 (Nvidia). Diese Daten könnten den Radeon als besten Hochleistungs-Maler des Jahres etablieren.

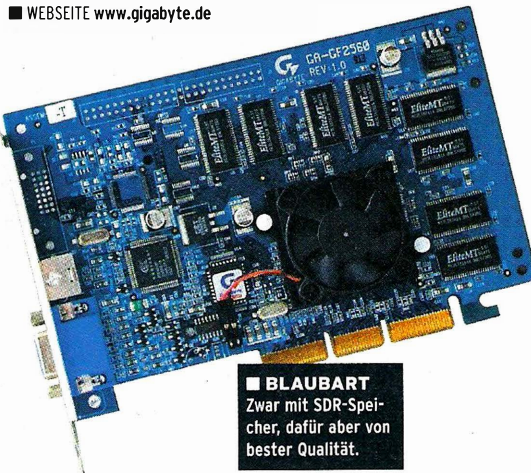
■ HERSTELLER Ati ■ TELEFON 089-665150 ■ WEBSEITE www.ati.com

Blaues Wunder

Gigabytes Übertaktertraum

Fast zu schade für ein Gehäuse, das nicht transparent ist, so präsentiert sich Gigabytes GA-2560. Im bereits traditionellen Gigabyte-Grafikkarten-Blau gehalten, ist diese GeForce 256 mit 5,5-ns-SDR-Speicher ausgerüstet und für ca. 499 Mark auf dem Weg in den Handel. Für 40 Mark mehr bekommt man das Modell T mit TV-Ausgang. Nun gilt SDR-Speicher als wenig prickelnd für GeForce-Karten. In diesem Fall machte die hohe Übertaktbarkeit (155/210 MHz statt 120/166) unseres Testexemplars das Manko aber wett.

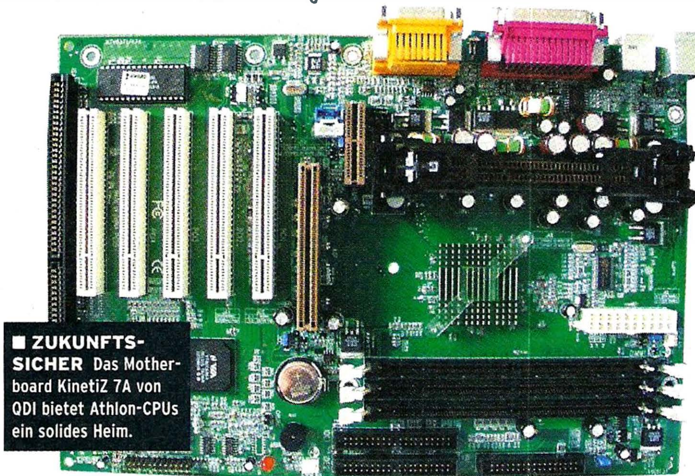
■ HERSTELLER Gigabyte ■ TELEFON 040-25330410
■ WEBSEITE www.gigabyte.de



■ BLAUBART Zwar mit SDR-Speicher, dafür aber von bester Qualität.

Familienzuwachs

Athlon-Untersatz von QDI



■ **ZUKUNFTSSICHER** Das Motherboard KinetiZ 7A von QDI bietet Athlon-CPUs ein solides Heim.

Hatte bisher Epox ein Quasi-Monopol auf KX133-Hauptplatinen für den Athlon, so beginnen jetzt auch andere Hersteller mit der Auslieferung. Der begehrte VIA-Chipsatz KX133 wird dieses Jahr als Athlon-Infrastruktur den originalen AMD „Irongate" ablösen und bietet zusammen mit PC133 SDRAM die leistungsfähigere Prozessor-Grundlage. Das unter der Typbezeichnung KinetiZ 7A angebotene Board von QDI hat neben den üblichen KX133-Merkmalen insgesamt vier statt nur zwei USB-Ports im Lieferumfang. Preislich liegt diese Hauptplatine konkurrenzfähig bei ca. 320 Mark. Ebenfalls interessant ist Recovery-Easy, ein bereits im BIOS integriertes Hilfsprogramm für die Sicherung der Bootpartition auf der Festplatte. Auch eine Bootauswahl unter mehreren existierenden Partitionen ist damit möglich. Die Slot-A-Version des Nachfolgers des gegenwärtigen Athlon, Codename „Thunderbird", sollte sich auf dieser Platine ebenfalls wohl fühlen.

■ HERSTELLER **QDI Legend** ■ TELEFON **040-61135316** ■ WEBSEITE **www.qdigrp.com**

Chip-Nachschlag



Matrox kündigt den G450 an.

Ende April hat Matrox erste Informationen zum Chip-Programm für das Jahr 2000 bekannt gegeben. Der G450 wird mittelfristig den G400 ersetzen und voraussichtlich ab Sommer auf entsprechenden Grafikbeschleunigern zu finden sein. Über Taktraten schweigt man sich noch aus, der kleinere Produktionsprozess (0,18 Mikrometer anstatt 0,25) sollte aber genügend Entscheidungs-Spielraum lassen. Matrox hat auf dem Chip unter anderem die Unterstützung für DDR-Speicher (nur 64 Bit) und einen zweiten RAMDAC für die Ansteuerung eines zusätzlichen Monitors integriert.



ANSICHTSSACHE Rollcage Stage 2 wird durch spezielles Bump-Mapping aufgewertet, das der G450 beherrscht.

■ HERSTELLER **Matrox** ■ TELEFON **089-614474-0** ■ WEBSEITE **www.matrox.de**

DIE WELT IST EINE SCHEIBE...
...UND DU KANNST SIE EROBERN!
DISKWARS
DISKWARS IST DAS SPIEL TAPFERER HELDEN. FÜHRE DEINE STREITMACHT IN DIE SCHLACHT UM DAS SCHIKSAL DER WELT.
www.diskwars.com
AMIGO
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH • www.amigo-spiele.de • diskwars@amigo-spiele.de

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 – Vormonat: 1
DIE SIMS
(Maxis/Electronic Arts)
BIG BROTHER Was passiert eigentlich, wenn man Sim-Manu mit Sim-Sladdi in eine 20-Quadratmeter-Wohnung steckt? Die Simulation lässt Spielraum für abenteuerliche Experimente.

2 ▲ Vormonat: 3
AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)
WETTEN DASS... sich viele Age-of-Empires-2-Spieler das Special ab Seite 56 als ersten Artikel durchlesen werden?

3 ▲ Vormonat: 4
ANSTOSS 3
(Ascaron/Infogrames)
GELD ODER LIEBE Noch so hohe Tor- und Siegprämien bringen nichts, wenn's in der Ehe des Starstürmers kriselt.

4 NEU Vormonat: –
DARK PROJECT 2: THE METAL AGE
(Looking Glass/Eidos Interactive)
DIE LOTTOSHOW An den hochaufmerksamen Wachposten heil vorbeizukommen, ist manchmal wie ein Sechser im Lotto.

5 NEU Vormonat: –
NEED FOR SPEED: PORSCHE
(Electronic Arts)
DIE 100.000-MARK-SHOW Wenn's für den echten Porsche Boxster noch nicht reicht, können Sie hier schon mal üben.

6 NEU Vormonat: –
COMMAND & CONQUER 3: FEUERSTURM
(Westwood Studios/Electronic Arts)
DER PREIS IST HEISS 30 Mark für eine gelungene Erweiterungs-CD? Das lassen sich viele C&C-Fans nicht zweimal sagen.

7 – Vormonat: 7
FINAL FANTASY 8
(Squaresoft/Eidos Interactive)
HERZBLATT Die kitschig-schöne Romanze zwischen Squall und Rinoa ist für einige vollgeheulte Taschentücher gut.

8 ▼ Vormonat: 2
[redacted]
(id Software/Activision)
WER WIRD MILLIONÄR Ferrari-Sammler John Carmack freut sich über ordentliche Verkaufszahlen seines 3D-Shooters.

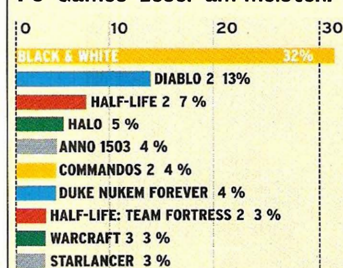
9 ▼ Vormonat: 8
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
(Valve/Havas Interactive)
GEH AUFS GANZE Wer im Black-Mesa-Forschungszentrum überleben will, braucht gute Nerven – und genügend Munition.

10 ▼ Vormonat: 5
UNREAL TOURNAMENT
(Epic/GT Interactive)
RACHE IST SÜSS Mit fliegenden Fahnen zum Sieg: Der Capture-the-Flag-Modus ist einer der Favoriten im (Inter-)Netz.

Platz	Veränderung	Vormonat	Spiel
11	▼	9	**ULTIMA 9** (Origin/Electronic Arts)
12	▲	22	**BALDUR'S GATE** (Interplay/Virgin Interactive)
13	–	13	**FIFA 2000** (EA Sports/Electronic Arts)
14	▲	15	**HALF-LIFE (DT.)** (Valve/Havas Interactive)
15	▲	26	**JAGGED ALLIANCE 2** (Sir-Tech/TopWare Interactive)
16	▲	30	**ROLLERCOASTER TYCOON** (Chris Sawyer/Hasbro Interactive)
17	NEU	–	**STAR TREK: ARMADA** (Activision)
18	▲	21	**AGE OF WONDERS** (Epic/Take 2)
19	NEU	–	**F1 2000** (Electronic Arts)
20	▼	6	**C&C 3: TIBERIAN SUN** (Westwood Studios/Electronic Arts)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat (▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen) – 7 ▲ 11 – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:



KIRCHE IM DORF Das neue Molyneux-Spiel hält sich beständig an der Spitze.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Veränderung	Spiel
1	NEU	C&C 3: TIBERIAN SUN - FEUERSTURM
2	▼1	DIE SIMS
3	NEU	F1 2000
4	NEU	STAR TREK: ARMADA
5	NEU	NEED FOR SPEED: PORSCHE
6	NEU	STAR WARS: FORCE COMMANDER
7	NEU	DARK PROJECT 2: THE METAL AGE
8	NEU	SOLDIER OF FORTUNE
9	▼2	ANSTOSS 3
10	NEU	HALF-LIFE GENERATION-PACK

TOP 10 UK

Platz	Veränderung	Spiel
1	NEU	STAR WARS: FORCE COMMANDER
2	▼1	THE SIMS
3	NEU	SOLDIER OF FORTUNE
4	▼2	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
5	NEU	STAR TREK: ARMADA
6	NEU	F1 2000
7	▼5	DELTA FORCE 2
8	NEU	THIEF 2: THE METAL AGE
9	▼3	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
10	NEU	HALF-LIFE: GENERATION

TOP 10 USA

Platz	Veränderung	Spiel
1	▲2	THE SIMS
2	▼1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
3	NEU	SOLDIER OF FORTUNE
4	NEU	STAR WARS: FORCE COMMANDER
5	NEU	STAR TREK: ARMADA
6	▼3	ROLLERCOASTER TYCOON
7	▼3	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
8	NEU	THIEF 2: THE METAL AGE
9	▼9	UNREAL TOURNAMENT
10	▼4	COMMAND & CONOUER: FIRESTORM

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC-Games-Website an: www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die Warteliste im Mai

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ DER VERSPÄTUNGSKÜNSTLER
Ob Max Payne ab Dezember tatsächlich durch die Gassen wüten wird?

Veröffentlichungen des Monats

Fr	05.5.	Die EM rückt näher, ***EURO 2000*** erscheint.
Mi	10.5.	Im Test für so lala befunden: Der ***UEFA MANAGER 2000***.
Mo	15.5.	Ballern, ohne allzu viel denken zu müssen: ***TACHYON***.
Do	25.5.	***SHOGUN*** zählt zu den schwergewichtigen Strategiespielen.
Fr	26.5.	***F1 WORLD GRAND PRIX 99*** geht an den Start.
Fr	26.5.	Ab heute nimmt der ***SOULBRINGER*** Bestellungen an.

Veranstaltungen und Termine

Do	11.5.	In LA steht die wichtigste Messe des Jahres an: die ***E3***.
Mo	15.5.	Die ***SPIELEBRANCHE*** um 21.30h auf 3sat: „Neues...“.
Mi	17.5.	Glückwunsch Gliss: Sascha hat die 30 Lenze voll.
Mo	22.5.	***E3 IM TV***: „Neues ...das Magazin“ auf 3sat, erneut 21.30h.
Mo	29.5.	Blumen für die Dame: Petra M. wird ein Jahr jünger.

Abenteuer

Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
Anachronox	3. Quartal 2000
Arcatera	3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	September 2000
Deep Fighter	Juni 2000
Deus Ex	Juni 2000
Diablo 2	3. Quartal 2000
Evil Dead	November 2000
Galleon	November 2000
Gothic	Juli 2000
Icewind Dale	Juni 2000
Neverwinter Nights	3. Quartal 2000
Planescape: Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2	November 2000
Simon the Sorcerer 3D	3. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
Summoner	November 2000
Technomage	Juni 2000
The REAL Neverending Story	2. Quartal 2000
Vampire: Die Maskerade	Sommer 2000
Wizards & Warriors	3. Quartal 2000

Action

C&C: Renegade	3. Quartal 2000
Blair Witch Project	Oktober 2000
Daikatana	Juni 2000
Dino Crisis	Juni 2000
Duke Nukem forever	2. Quartal 2000
Giants	September 2000
Halo	November 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	September 2000
KISS Psycho Circus	Juni 2000
Loose Cannon	4. Quartal 2000
Mafia	Oktober 2000
Max Payne	Dezember 2000
MDK 2	Mai 2000
MechWarrior 4	4. Quartal 2000
Obi-Wan	3. Quartal 2000
Oni	September 2000
Rune	August 2000
Star Trek: Voyager	2. Quartal 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2000
Technomancer	Dezember 2000

Strategie

Anno 1503	4. Quartal 2000
Battle Isle: Der Adosia-Konflikt	3. Quartal 2000
Black & White	Juni 2000
Call to Power 2	3. Quartal 2000
Dark Reign 2	Juni 2000
Der Clou 2	August 2000
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Ground Control	2. Quartal 2000
JA 2: Unfinished Business	2. Quartal 2000
Republic: The Revolution	4. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	November 2000
Sudden Strike	Juni 2000
Warcraft 3	4. Quartal 2000

Sport & Rennspiele

Box Champions 2000	2. Quartal 2000
Motocross	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Juni 2000
Grand Prix 3	3. Quartal 2000
Mercedes-Benz Truck Racing	August 2000
Midtown Madness 2	Herbst 2000
Motocross Madness 2	Sommer 2000
Need for Speed: Motor City	September 2000
Prince Naseem Boxing	2. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	November 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	September 2000
World Sports Cars	2. Quartal 2000

Simulation

B17 Flying Fortress 2	Mai 2000
Comanche 4	2. Quartal 2000
Crimson Skies	3. Quartal 2000
Descent 4	Oktober 2000
Destroyer Command	September 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
IL-2 Sturmovik	3. Quartal 2000
I-War 2	September 2000
Silent Hunter 2	August 2000
Star Trek: Klingon Academy	3. Quartal 2000
X-Tension	Juni 2000



■ EINE NEUE HOFFNUNG
Dark Reign 2, angekündigt für den Juni, soll die 3D-Strategie endgültig hoffähig machen.

Im Vorhof zur Hölle

Vier Jahre haben Sie warten müssen. Jede Vorschau, jeden News-Schnipsel haben Sie verschlungen – jetzt ist es endlich bald so weit: Der Teufel kehrt zurück. Wir haben die heiß begehrte Vorabversion von Diablo 2 für Sie ausführlich unter die Lupe genommen und sagen Ihnen, ob sich die lange Wartezeit gelohnt hat.

Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer in der Redaktion: Der offizielle öffentliche Beta-Test von *Diablo 2* hatte begonnen – und selbstverständlich gehörte auch die PC-Games-Crew zu den wenigen Privilegierten, die das Mammutwerk vor allen anderen Probe spielen durften.

Der stilvolle Vorspann erzählt kurz die Hintergrundgeschichte, die aber den meisten *Diablo*-Fans schon bekannt sein dürfte: Nachdem der ehrenhafte Held seinen großen Widersacher unschädlich gemacht hatte, verließ er zunächst siegessicher das Schlachtfeld – doch schon bald bemerkte er Veränderungen an sich. Die erschreckende Lösung: Der Geist des Teufels hatte sich der Seele des Unglücklichen bemächtigt – nun zieht der ehemals strahlende Recke als Besessener durch die Welt und erledigt die blutigen Geschäfte des Leibhaftigen. Somit dürfte klar sein, was Ihre Aufgabe in *Diablo 2* ist: Erneut ziehen Sie aus, die Reinkarnation des Teufels zu besiegen.

Obwohl für die Zeit der öffentlichen Testphase weltweit lediglich ein einziger Server am anderen Ende der Welt zur Verfügung stand, verliefen die zahlreichen stundenlangen Online-Spielsitzungen sehr stabil – nur gelegentlich gab es auf-

■ VORSTOSS INS UNGEWISSE In Diablo 2 kämpfen Amazonen, Barbaren und Magier Seite an Seite gegen die Reinkarnation des Leibhaftigen.



ÜBERSICHT IM CHAOS Die praktische Kartenfunktion erstellt wie im ersten Teil automatisch im Hintergrund eine transparente Übersicht der teilweise verwirrend verwinkelten Räume.



ALLES AUF EINEN SCHLAG Bei Druck der Alt-Taste werden alle verlorenen Gegenstände und Gold in der Nähe des Helden sichtbar.

grund von Verbindungsproblemen den einen oder anderen Systemabsturz. Der Einstieg ins Battle.net von Blizzard ist dermaßen einfach und unkompliziert, dass selbst Anfänger keinerlei Startschwierigkeiten haben dürften: Einloggen, einen eigenen Account (eine Art Konto, auf dem Blizzard Ihre Charaktere und Quests für Sie speichert) einrichten und innerhalb weniger Minuten kann man sich schon mit der Wahl der Charakterklasse beschäftigen. Egal ob Paladin, Barbar, Zaubererin, Necromancer oder Amazone – jeder Held startet erst einmal im ruhigen und vor Monsterübergriffen sicheren Dorfzentrum. Hier kann man sich nicht nur mit reichlich Waffen, Rüstungen und magischen Tränken ausrüsten (das nötige Kleingeld vorausgesetzt), sondern bekommt durch Gespräche mit den Bewohnern auch die ersten Aufgaben (Quests) gestellt. In der Mitte des Dorfes steht zusätzlich eine kleine Truhe, in der man besonders wertvolle Gegenstände, die man auf seinen Touren durch die düsteren Gegenden von *Diablo 2* aufgesammelt hat, deponieren kann. Die für den Handel mit magischen Tränken und Zauberwaffen zuständige Hexe Akara schickt uns schon recht bald auf unsere erste Mission: Eine in der Nähe des Lagers befindliche Höhle soll von den Horden des Bösen gereinigt werden. Gesagt, getan: Wir machen uns mit unserem noch recht unbeholfen agierenden Paladin auf den Weg.

Optisch ist sich *Diablo 2* im Vergleich zum Vorgänger im Prinzip treu geblieben: Weiterhin blicken Sie in isometrischer Ansicht auf wunderschöne, vorgerenderte Landschaften, in denen sich Ihre Figuren bewegen. Im Betatest war leider nur eine einzige Auflösung von 640x480 Bildpunkten verfügbar. Dennoch wirken die Wälder, Wiesen, Höhlen und Grotten deutlich lebendiger. Realistische Tag-Nacht-Wechsel und Wettereffekte wie Regen oder Gewitterblitze sorgen für zusätzliche Atmosphäre. Ihre wahren Qualitäten zeigt die Grafik allerdings erst in späteren Quests, wenn Monster wie Helden mit starken Zaubersprüchen hantieren können. Besonders Blitz- und Feuermagie sorgen immer wieder für grandiose, aber nie überladen wirkende Lichteffekte.

Der Nachfolger eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten bekommt einen Nachfolger. Diablo 2 ist größer, düsterer und schneller als der erste Teil.



GERÖSTET Eine magische Feuerwand ist die perfekte Waffe gegen die Nonstop-Angriffe kleiner Kobolde. Wenn die Störenfriede in die Flammenhölle laufen, haben sie keine Chance.

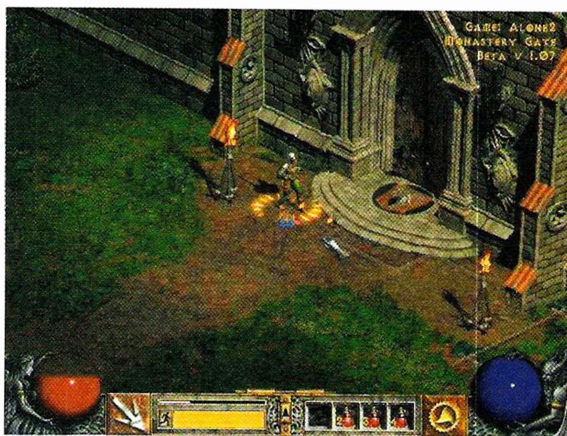
Die Amazone

Schön und schlau: Die Amazone trifft direkt ins Herz.

Pfeil und Bogen gehören zur Standardausrüstung der schnellen und wendigen Amazone. Auch mit Speeren und Kampfstäben kann sie recht gut umgehen – durch ihre zierliche Gestalt und geringe Körperkraft hat sie es im Nahkampf mit schweren Waffen allerdings entschieden schwerer als die anderen Charaktere.



Vorteile:
Sehr schnell und wendig
Nachteile:
Geringe Körperkraft
Nahkampf:
Mäßig geeignet
Fernkampf:
Sehr gut geeignet
Magische Fähigkeiten:
Gut
Schwierigkeitsgrad:
Gehoben



SCHÖN VERSCHNÖRKELT So hübsche Bauten wie diese riesige Kathedrale gibt es im ersten Akt leider selten zu bewundern.

Donnerschläge, Blitzgewitter und wechselnde Lichtverhältnisse: Die Landschaften in Diablo 2 wirken nun sehr viel lebendiger.

Schon auf dem Weg zur Höhle wird klar, wie groß das Areal ist, in dem der erste Akt spielt: Ohne die praktische Automap-Funktion, die Ihnen auf Ihrer Reise automatisch eine transparent eingeblendete Übersichtskarte mitzeichnet, kann man ohne weiteres innerhalb weniger Minuten völlig die Orientierung verlieren. Dennoch lohnt es sich, auf dem Weg zum Einsatzort ein wenig in der Wildnis herumzustreifen: Einige kleine Monster sorgen für die ersten Erfahrungspunkte, in herumliegenden alten Truhen finden Sie Rüstungen, Gold und hin und wieder sogar zusätzliche Waffen. Anders als in *Diablo* sind nun übrigens auch die ersten Schreine schon auf der Oberfläche der Spielwelt zu finden. Bei Berührung der heiligen Bauten gibt es zusätzliche Zauberenergie (Mana), mehr Lebenspunkte oder höhere Ausdauer – allerdings nur für eine begrenzte Zeitspanne.

Der Barbar

Wo dieser Hüne hinschlägt, wächst kein Gras mehr.

Der Barbar ist der Kraftprotz unter den Charakteren – differenzierte Vorgehensweisen sind nicht gerade sein Spezialgebiet. Seine Vorliebe für schwere Kampfäxte und die Möglichkeit, sich mittels eines Kriegsschreies zusätzliche Vorteile zu verschaffen, machen ihn vor allem für Anfänger interessant.

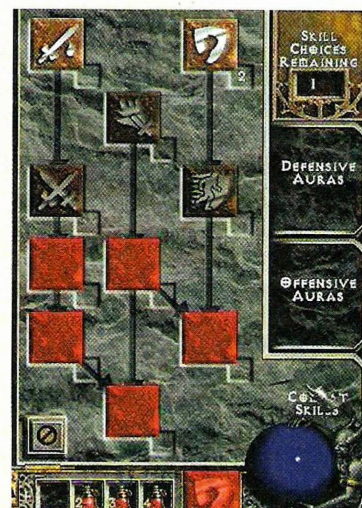
Vorteile:
Sehr stark, zusätzlicher Kriegsschrei
Nachteile:
Sehr langsam und im Kampf wenig flexibel
Nahkampf:
Sehr gut geeignet
Fernkampf:
Weniger geeignet
Magische Fähigkeiten:
Keine
Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Starke Persönlichkeiten

Bei der Aufwertung der Charakterwerte kombiniert Diablo 2 Altbekanntes mit Neuem. In den Menüs kommen selbst blutige Anfänger bestens zurecht.

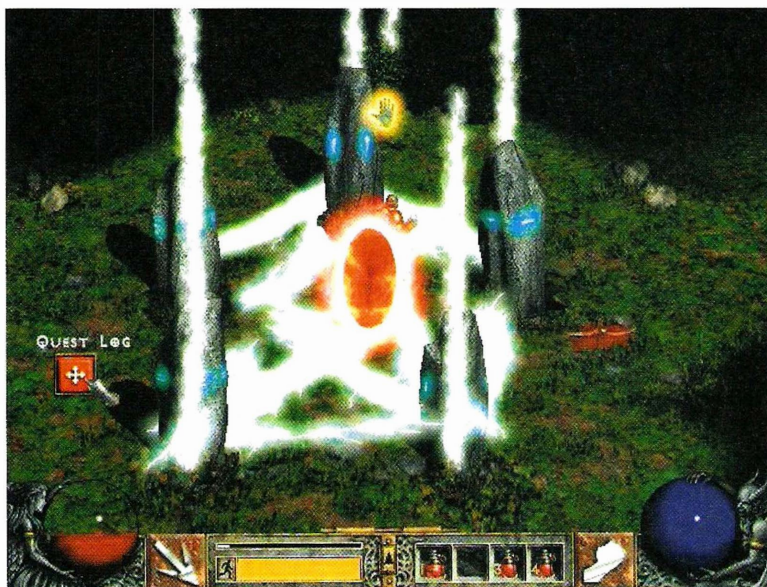
Altgedienten Profi-Rollenspielern und *Diablo*-Fans dürfte das System bekannt sein: Erlegte Monster und gelöste Aufgaben bescheren Ihrem Charakter eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten. In bestimmten Abständen steigt Ihr Held in höhere Levels auf; mit jeder Aufwertung geht eine Verbesserung der jeweiligen Charakterwerte sowie das Erlernen einer neuen Spezialfähigkeit einher. Im Betatest waren von den 30 Fertigkeiten allerdings nur 15 verfügbar.

PERSÖNLICHE ATTRIBUTE Mit jeder Levelsteigerung verbessern Sie Ihre Charakterwerte.



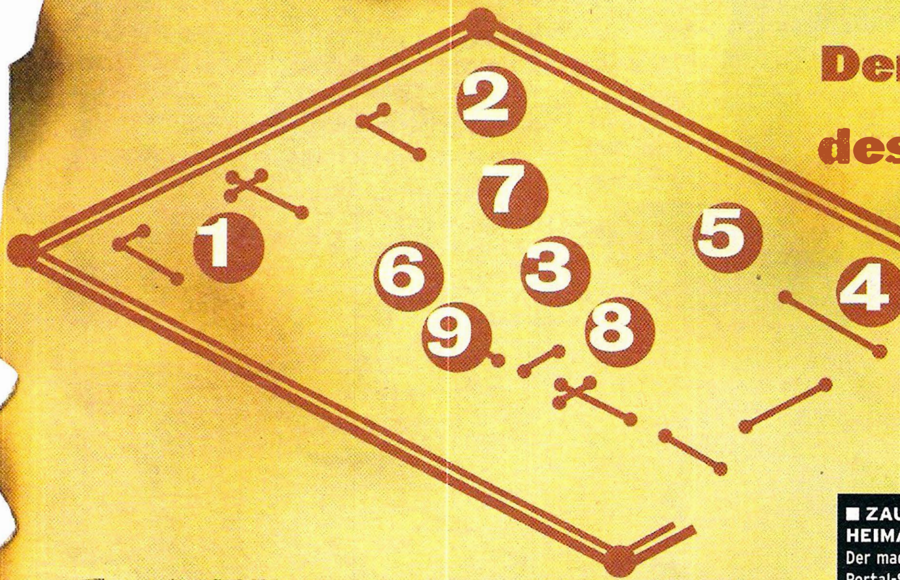
SPEZIALFÄHIGKEITEN Pro Level investieren Sie einen Punkt in eine neue Fertigkeit.

Schließlich erreichen Sie die so genannte „Evil Den", in der Sie nach bewährter Heldenart kräftig aufräumen sollen. Das zweistöckige Höhlenlabyrinth wird wie alle anderen Gängesysteme und Landschaften auch bei jedem Spielstart nach dem Zufallsprinzip neu zusammengesetzt und dürfte für erfahrene *Diablo*-Fans kaum mehr als eine kleine Fingerübung darstellen. Doch auch Anfänger dürften für die Bewältigung dieser ersten Aufgabe nicht länger als eine gute halbe Stunde brauchen. Die kleinen Kobolde, Zombies und Untoten, die die „Evil Den" bevölkern, greifen Sie durch Betätigung der beiden Maustasten an – mehrere Schläge nacheinander können Sie austeilen,



TOR ZU EINER ANDEREN WELT Um nach Tristram zu gelangen, muss erst ein magisches Portal geöffnet werden. Was unseren Charakter dort erwartet, ist allerdings mehr als ungewiss.

Der Lageplan des Heimatdorfs

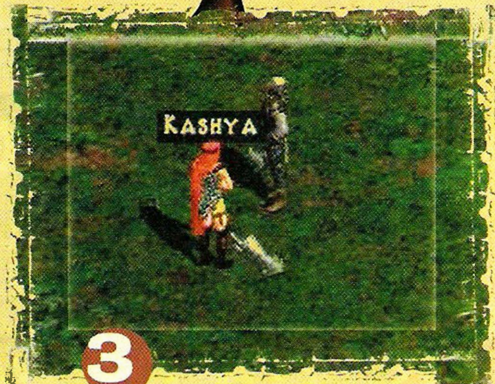




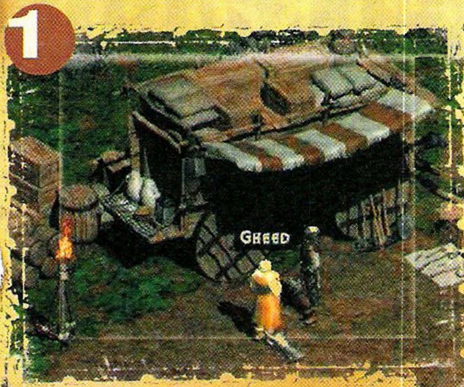
ZAUBER DER HEIMAT
Der magische Town-Portal-Spruch befördert Zaubererinnen schnell und unkompliziert ins sichere Heimatdorf.



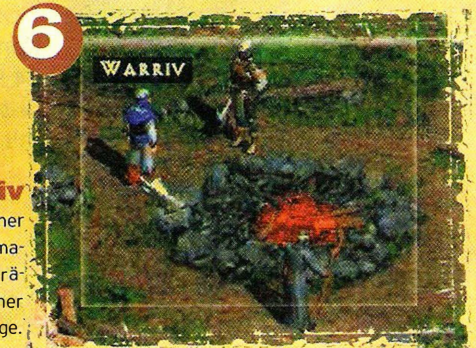
Vorratskiste
In dieser Vorratskiste können Sie Waffen und andere Wertgegenstände, die Sie nicht permanent mit sich herumschleppen wollen, sicher deponieren.



Kashya
Nachdem man Kashya bei einem Auftrag geholfen hat, kann man von ihr Helfer und Helferinnen für die nächsten Missionen anheuern – besonders bei den letzten beiden Quests absolut empfehlenswert!

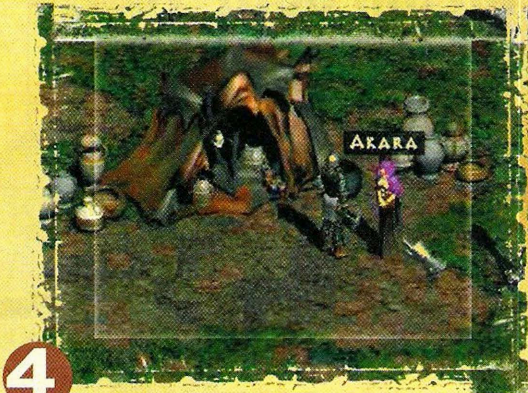


Gheed
Beim grummeligen Gheed gibt's Waffen und Ausrüstung für ambitionierte Helden. Preisvergleiche lohnen allerdings – Charsi bietet meist originelleres und billigeres Equipment.



Warriv
Der geschwätzige Dorfbewohner Warriv liefert gelegentlich Informationen zu den Missionen und Aufträgen, spielt ansonsten aber eine eher untergeordnete Rolle im Dorfgefüge.

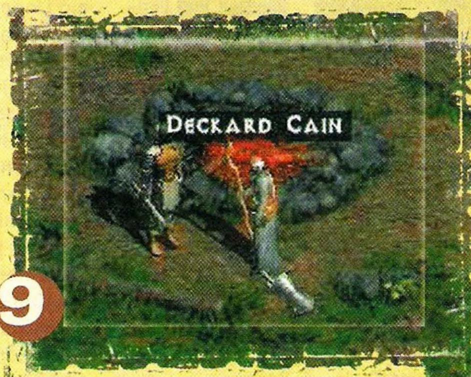
Die Heimat der Helden



Akara
Bei Akara werden vor allem Necromancer und Zaubererinnen fündig: Heiltränke, Spruchrollen und Zaubertränke gibt es hier in Hülle und Fülle. Außerdem heilt sie gratis verwundete Helden.



Teleporter
Die Teleporter bringen Sie an zentrale Orte der riesigen Karte – Sie ersparen sich somit lange und ermüdende Wege durch die Wildnis.



Deckard Cain
Der hilfreiche Deckard Cain, der erst ungefähr ab der Mitte des ersten Aktes in der Stadt auftaucht, hilft kostenlos bei der Identifikation unbekannter magischer Gegenstände.



Town Portal
Das aus dem ersten Teil schon bekannte Town Portal wird durch Zaubersprüche aktiviert. So kommen Sie schnell aus Gefahrenzonen wieder ins sichere Dorf.



Charsi
Schmiedin Charsi verkauft nicht nur hervorragende Waffen und magisch belegte Rüstungen, sondern repariert auch Ausrüstung, die bei Kämpfen allzu schweren Schaden genommen hat.



MAKABER Solche Opfertische finden Sie in den Kellergewölben der Kathedrale oft. Manchmal haben die Toten noch Gold bei sich.



RUHESTÖRUNG Auf dem Friedhof ist die Hölle los: Blood Raven greift mit Blitzmagie an.

In aussichtslosen Kämpfen hilft oft nur eines: die Beine in die Hand nehmen und rennen, so lange die Ausdauer reicht.

indem Sie die Buttons einfach gedrückt halten. Die nervige Dauerklickerei des ersten Teils entfällt also.

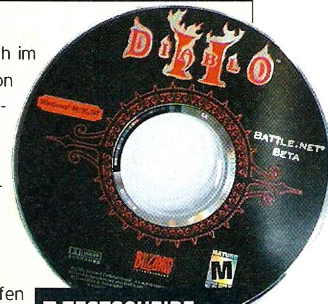
Schon nach den ersten Kämpfen fallen zwei weitere Detailverbesserungen auf, die das Leben eines geplagten Helden entschieden verbessern: Durch Druck der Alt-Taste werden alle Goldstücke und Wertgegenstände sichtbar, die sich in Ihrer unmittelbaren Nähe befinden. Verliert ein Unhold bei seinem Ableben seine Waffe, müssen Sie also nicht mehr mit dem Mauszeiger erst Millimeter für Millimeter den dunklen Höhlenboden absuchen. Ebenfalls praktisch: Wenn Ihnen eine Situation über den Kopf wächst und Sie gegen die heranströmenden Monsterhorden nicht mehr ankommen, kann Ihre Figur jetzt auch die Beine in die Hand nehmen und die Flucht ergreifen. Durch Druck auf die Steuerungstaste legt der Charakter einen recht ansehnlichen Sprint hin – allerdings nur so lange, wie seine Kraftreserven hierfür ausreichen. Haben Sie schließlich das letzte Ungeheuer in der Grotte abgeschlachtet, durchfluten idyllische Lichtstrahlen die unterirdische Behausung und Sie können siegreich in Ihr Dorf zurückkehren. Nach einem kurzen Gespräch mit Akara, die Sie für Ihre Bemühungen (wie alle anderen Bewohner auch) fürstlich belohnt, warten schon neue Aufgaben und Herausforderungen auf Sie.

Insgesamt sind sechs Quests im ersten Akt des Spektakels enthalten: Nach der Befreiung der Evil Den reisen Sie noch zu einem alten, verfallenen Friedhof, auf dem eine wahre Armee der Finsternis aus Zombies, Geistern und Dämonen unter der Führung einer bösen Hexe namens Blood Raven ihr Unwesen treibt. Anschließend führt Sie Ihr Weg in die alte Stadt Tristram, in der ein unglücklicher Dorfbewohner namens Deckard Cain festgehalten wird. Weiterhin helfen Sie der freundlichen Schmiedin, einen von ihr vor langer Zeit hergestellten speziellen Hammer aus den Klauen der Ungeheuer zu befreien, bereisen alte Kathedralen und kämpfen

Was ist dran am Beta-Test?

Keine Frage: Schon der Betatest von Diablo 2 macht einen Höllenspaß. Das fertige Spiel wird allerdings noch viel mehr bieten.

Wie zu erwarten war, enthält der offizielle *Diablo 2*-Betatest lediglich einen Bruchteil des Gesamtwerks. Die ausschließlich im Battle.net spielbare Vorabversion umfasst nur den ersten von insgesamt fünf Akten. Die Auflösung liegt bei 640x480 Bildpunkten - später sollen auch 800x600, vielleicht sogar 1.024x768 Bildpunkte möglich sein. Weiterhin fehlen logischerweise insgesamt rund 25 Minuten an Zwischensequenzen, weitere Netzwerkoptionen und nach Aussage von Blizzard Dutzende zusätzlicher Zaubersprüche, Spezialfähigkeiten, Waffen, Monster und vor allem die begehrten Unique Items. Hierbei handelt es sich um magisch aufgeladene Waffen oder Rüstungen, die nur ein einziges Mal im Spiel vorkommen und daher bei typischen *Diablo*-Spielern schon im ersten Teil einen fast schon manischen Sammlerinstinkt weckten.



■ TESTSCHEIBE Die begehrte CD-ROM wurde nur an ausgesuchte Bewerber verteilt.

Der Necromancer

Der Schwarzmagier holt die Monster aus der Hölle.

Vielleicht die ungewöhnlichste Charakterklasse ist der Necromancer. Der finstere Gesell hat die Fähigkeit, gemeuchelte Kreaturen wieder zu beleben und im Kampf für sich einzusetzen. Wie der Magier kann auch der Necromancer mit herkömmlichen Waffen vergleichsweise wenig Schaden anrichten.



Vorteile:
Sehr differenzierte Kampftaktiken möglich
Nachteile:
Anfangs noch sehr schwierige Handhabung
Nahkampf:
Mäßig geeignet
Fernkampf:
Sehr gut geeignet
Magische Fähigkeiten:
Gut ausgebildet
Schwierigkeitsgrad:
Schwer



HÖLLENFLIEGER Aus diesem futuristisch anmutenden Vogelnest entströmen permanent Krähen. Erst die Zerstörung der Brutstätte setzt dem tödlichen Treiben ein Ende.

Für eine Hand voll Quests

Insgesamt gibt es in der öffentlichen Betatest-Version leider nur sechs Aufträge zu bewältigen - dann ist der erste Akt leider schon beendet. Welche Missionen Sie erwarten und gegen welche Endgegner Ihr Held antreten muss, zeigen wir Ihnen hier.



Die Höhle des Bösen

Diablo 2 beginnt gemächlich: Ihr erster Auftrag lautet schlicht und ergreifend, ein zweistöckiges Höhlenlabyrinth von Dämonen zu befreien. Für Anfänger die erste der Herausforderungen, für Kenner des ersten Teils aber nicht mehr als eine kleine Fingerübung.



Blood Raven

Auf dem benachbarten Friedhof treibt die Hexe Blood Raven ihr Unwesen und gebietet über tausend untote Untergebene. Nachdem Sie die (allerdings nicht sehr starke) Widersacherin ausgeschaltet haben, werden Sie mit einer Lichteffekt-Orgie belohnt.



In der alten Heimat

Der Dorfbewohner Deckard Cain ist verschollen und muss gefunden werden. Zu diesem Zweck kehren Sie in Ihre Heimatstadt Tristram zurück - und treffen auf Ihren alten Freund Grisworld. Der Schmied aus dem ersten Teil ist mittlerweile vom Bösen besessen.



Der vergessene Turm

Dies ist die einzige Aufgabe, die Ihnen nicht von einem Bewohner gestellt wird: Aus einem magischen Buch bekommen Sie den Auftrag, den einen verfallenen Turm von allem Bösen zu reinigen. Die Quest verläuft ähnlich wie die erste, ist aber bedeutend härter.



Der verlorene Hammer

Die Schmiedin Charsi beauftragt Sie, einen wertvollen Hammer zu finden, den sich die Dämonen unter den Nagel gerissen haben. Für die erste wirklich knifflige Aufgabe werden Sie reich belohnt: Charsi verwandelt eine Ihrer Waffen in einen magischen Gegenstand.



Andariel

Der Endgegner des ersten Aktes, Andariel, ist ein harter Brocken. Der barbusige Dämon wirft mit machtvollen magischen Sprüchen nur so um sich und dürfte selbst erfahrene Spieler eine Menge Heiltränke kosten. Damit schließt sich der Vorhang; Ende des ersten Aktes.

sich durch einen alten, verfallenen Turm, in dem Ihr Können erstmals auf eine wirklich harte Probe gestellt wird. Zwischenzeitlich sind Sie neben der Erledigung Ihres blutigen Handwerks noch damit beschäftigt, Ihren Charakter aufzurüsten und durch neue Spezialfähigkeiten zu Höchstleistungen zu treiben. In regelmäßigen Abständen steigen Sie in neue Levels auf und können wichtige Attribute wie Stärke, Kampfkraft, Ausdauer oder Lebenspunkte erhöhen - zusätzlich hierzu erlernen Sie pro Aufstieg jeweils eine neue Fertigkeit. Bei der Zaubererin und dem Necromancer sind das naturgemäß magische Sprüche, aber auch der Paladin und der eher bodenständige Barbar können mit speziellen Schilden oder dem eindrucksvollen Kriegsschrei, der Gegner lähmt und hartnäckige Verfolger abschüttelt, reizvolle Alternativen vorweisen. Die Wahl der richtigen Kombination ist hierbei besonders bei den Charakterklassen entscheidend, die über Magie verfügen: Viele besonders machtvolle Zaubersprüche werden erst verfügbar, wenn andere, scheinbar unwichtigere Pflichtsprüche erlernt wurden.

Die Zaubererin

Mit Magie zum Sieg: Die Schöne mit dem Zauberstab

Die Zaubererin hat naturgemäß das größte Arsenal an magischen Sprüchen zur Verfügung. Ihr größter Nachteil: Im Nahkampf hat sie besonders zu Beginn so gut wie keine Chance; zusammen mit dem Necromancer stellt sie die vielleicht größte Herausforderung für fortgeschrittene Spieler dar.

Vorteile:
Riesiges Spektrum verschiedenster Zaubersprüche
Nachteile:
Im Umgang mit konventionellen Waffen so gut wie keine Chancen
Nahkampf:
Sehr schlecht geeignet
Fernkampf:
Sehr gut geeignet
Magische Fähigkeiten:
Hervorragend
Schwierigkeitsgrad:
Schwer



MASSENKEILEREI Trotz der niedrigen Bildauflösung von 640x480 Bildpunkten wird bei Kampfszenen deutlich, wie brillant die zahlreichen Lichteffekte in Diablo 2 zur Geltung kommen.



FÜNDIG GEWORDEN Der Sieg über den Endgegner einer Quest lohnt sich: Meist wird Ihr Held mit Gold belohnt, wie hier im verfallenen Turm der vierten Mission.



FUNKENMARIECHEN Die Magierin sendet einen Blitzzauber aus, um sich gegen die von allen Seiten einbrechenden Feinde zu wehren.

In der letzten Quest stehen Sie schließlich dem ersten, wahrhaft Furcht erregenden Endgegner gegenüber: Der weibliche Dämon Andariel muss beseitigt werden, damit das kleine Dorf endlich seinen Frieden findet und Ihr Held in andere Gebiete des riesigen *Diablo*-Universums vordringen kann. Erfreulicherweise hat Blizzard darauf geachtet, dass auch Spieler, die vorher mit dem ersten Teil nichts zu tun hatten, nicht überfordert oder vorzeitig frustriert werden – der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigt ausgesprochen langsam. Die Gegner der Anfangsphase sind noch sehr schnell zu erlegen und agieren nicht allzu aggressiv. Für Fortgeschrittene dürfte die Geschichte erst ab der dritten Quest wirklich herausfordernd werden; den mächtigen Endgegner Andariel zu besiegen, ist dann allerdings eine wirklich harte Nuss, für die selbst Experten literweise Heiltränke im Voraus ordern sollten. Haben Sie die barbusige Furie mit den übermächtigen magischen Sprüchen dann endlich bezwungen, schließt sich leider schon der Vorhang: Nach umgerechnet immerhin 20 dramatischen Stunden Spielzeit haben Sie das Ende des ersten Aktes erreicht. In der fertigen Version ist dies jedoch erst der Anfang der Geschichte – da die vier weiteren Kapitel kaum kleiner ausfallen dürften, stimmt Blizzards Einschätzung,
Diablo 2 habe insgesamt gut und gerne die fünffache Größe des ersten Teils, also tatsächlich. Respekt den Designern um Mastermind Bill Roper: Obwohl der Betatest natürlich nicht mehr bieten kann als einen kleinen Vorgeschmack auf die kommende Version, stellt sich schon nach kurzer Zeit wieder das vertraute *Diablo*-Feeling ein: Die Kombination aus schneller Action, Massenschlachten mit bis zu 15 Monstern gleichzeitig und der Jagd nach wertvollen Ausrüstungsgegenständen macht selbst nach vier Jahren Wartezeit noch immer hochgradig süchtig. Rollenspieler sollten sich für die nächsten Monate besser einmal nichts vornehmen; wenn die offizielle Testphase beendet ist, steht der baldigen Veröffentlichung des Mammutwerks wohl hoffentlich nichts mehr im Weg.

Andreas Sauerland

Allein der erste Akt dauert umgerechnet 20 Stunden – das fertige Spiel wird gut den fünffachen Umfang haben!



AUF DER CD-ROM!
Auf der CD-ROM finden Sie die Videoreportage zu *Diablo 2*.



KARRIERESPRUNG Mitten in einer Massenschlacht ist unsere Heldin einen Level nach oben geklettert. Die Verteilung der Bonuspunkte muss allerdings jetzt erst einmal warten.

Der Paladin

Er kombiniert die Macht der Schwerter mit Magie.

Der Paladin ist am ehesten mit dem Kämpfer aus dem ersten Teil vergleichbar. Bei ihm halten sich die Fertigkeiten im Umgang mit Magie und konventionellen Waffen in etwa die Waage. Sein größter Nachteil: Der Aufstieg in höhere Charakterstufen verläuft etwas schleppender als bei seinen Kollegen.

Vorteile:
Wendig und in Kämpfen sehr flexibel
Nachteile:
Aufstieg in höhere Charakterstufen verläuft sehr schleppend
Nahkampf:
Gut geeignet
Fernkampf:
Gut geeignet
Magische Fähigkeiten:
Durchschnittlich ausgebildet
Schwierigkeitsgrad:
Leicht



Wach ablösung

DVD boomt! Der Siegeszug des Speicherriesen ist nicht mehr aufzuhalten. Immer öfter wird in Videogeschäften zum flachen Silberling gegriffen – und dass die Spielebranche denselben Umwälzungen entgegenblickt, ist unbestritten. Für uns heißt das einmal mehr: Pioniergeist zeigen! Auf Wunsch begleitet PC Games fortan eine kostenlose Cover-DVD.

■ SCHIRM, CHARME & MODE
Der Name dieser netten Dame lautet Xpertia P., sie führt die Zuschauer durchs Programm von inciteTV.

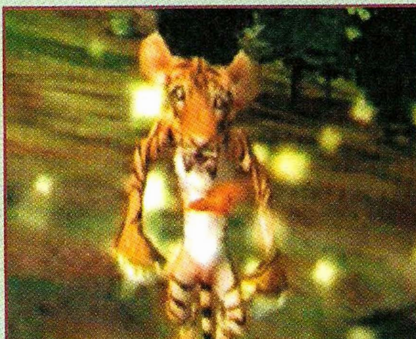
Hier spielt die Zukunftsmusik: Die Möglichkeit, monatlich eine presswerkfrische DVD Marke COMPUTEC in den Briefkasten gestopft zu bekommen, besteht schon seit einiger Zeit. Sie gehören zu jenen, die davon nichts mitgekriegt haben? Nicht weiter schlimm, wir klären auf. Vor allem eines bringt die Edelscheibe mit sich: gestochen scharfe, rauschfreie Profi-Videos rund um das Thema PC-Spiele plus ein bisschen mehr. Eine eigene Redaktion steht im Verlagshaus Spalier, um sich immer ohne Reaktionsverzögerung auf alle wichtigen Meldungen aus der virtuellen Welt zu stürzen und diese locker aufbereitet ins Filmformat zu pressen. Aus den einzelnen Beiträgen ensteht am Ende inciteTV, eine schnelle Infoshow samt sexy Moderatorin. Mit rund 16 Themen, bis zu 45 Minuten Laufzeit und 3,5 Gigabyte an Daten spielt inciteTV ziemlich offensichtlich in einer Liga ohne Konkurrenz.

Der Umgang mit den Steuerungsmenüs ist leicht verständlich: Entweder Sie lassen das Programm am Stück durchlaufen, dazu genügt ein Klick auf „Start". Oder Sie rufen zunächst die Rubrik und dann den Bericht Ihrer Wahl auf und alles andere geschieht wie von Geisterhand. Am Schluss jedes Films werden Sie sogar ins Ausgangsmenü zurückgeleitet.

Welche Inhalte unser neues Lieblingsmedium genau in sich birgt, erfahren Sie in den nebenstehenden Grafiken. Dass unter all den Bonusvideos der

Wie Nacht und Pracht

Im Direktvergleich mit der DVD kann die CD-ROM ihre Problemzonen endgültig nicht mehr kaschieren. Die Konsequenz ist klar: Zunehmend mehr Spieler werden zum alten Datenträger goodbye sagen.



DVD: Farbbrillanz, Flimmerfreiheit, glasklarer Klang – kein anderes Medium kann damit Schritt halten.

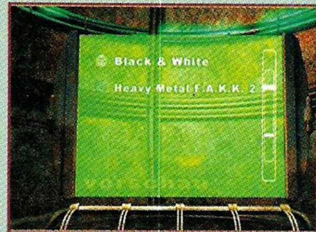


CD-ROM: Grobkörnigere Auflösung, blassere Farben, unscharfere Konturen: Der Zahn der Zeit nagt.

Das Menü

Vom Hauptbildschirm aus (Mitte) haben Sie leichten Zugriff auf sämtliche Angebote. Per Mausklick gelangen Sie zum Beitrag Ihrer Wahl. Dann heißt es nur noch: Film ab!

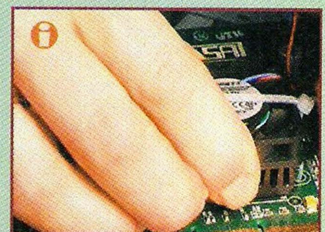


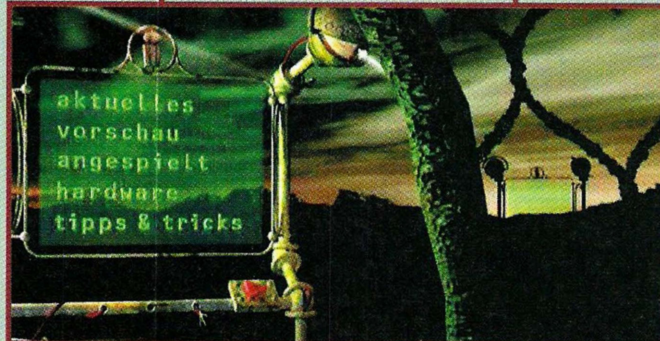


Unter der Rubrik „Aktuelles" bekommen Sie Ersteindrücke von jüngst angekündigten Hits.

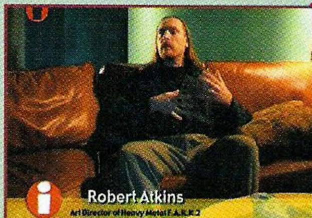


Bei uns kommen Spiele oft früh an. Für Sie ein Vorteil: Ist der Test gelaufen, filmen wir.

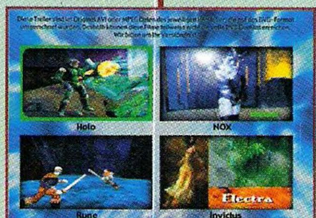

Exklusiv aus unserer Hardware-Abteilung kommen Tuning-Tipps und Einbauanleitungen.




Werbekult: Nervige Spots bleiben außen vor, spektakuläre wie den für Matrix liefern wir.



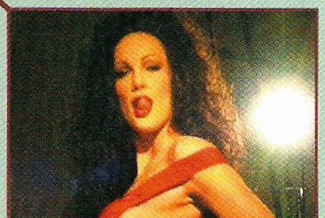
Die Vorschau bietet Einblicke in Titel vor der Fertigstellung und Designer-Interviews.



Im Kino machen Trailer Lust auf mehr – unsere rasanten Spielespots schaffen dasselbe.



In Textform sind Spieletipps praktisch und gut, doch bewegte Bilder helfen mehr.


Sobald wir Stars sehen, laden wir zum intimen Promiplausch (hier: Modell Julie Strain).

gewohnt schwergewichtige Datenbestand an Demos, Bugfixes und Tools nicht leiden muss, steht im Übrigen außer Frage – und bedeutet dank des gigantischen Speicherplatzes auf jeder DVD nicht mal in Zukunft ein Problem. Lust bekommen? inciteTV erhalten Sie kostenlos als Neuabonnent der PC Games. Wer bereits zu den regelmäßigen Beziehern unseres Magazins gehört, kann sein Abo ganz einfach und ohne Preisaufschlag umstellen lassen. In beiden Fällen ist nicht mehr als eine kurze E-Mail an unseren Leserservice nötig. Unsere Adresse: redaktion@pcgames.de. Briefe werden natürlich genauso gerne genommen.

Im Praxistest für „Sehr gut" befundene DVD-Laufwerke werden bereits für unter 300 Mark angeboten. Tendenz: sinkend.

Etwaige Detailfragen zur DVD beantworten Ihnen darüber hinaus die freundlichen Damen und Herren vom Service unter zwei Ohren am Telefon. Die Nummer ist Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr geschaltet: (0911) 28 72 150.

Daniel Ch. Kreiss



■ STANDARD-EQUIPMENT
Wer heute einen PC kauft, bekommt meist automatisch ein DVD-Laufwerk.

Systematisch

DVD rein und los? Nicht ganz. Ein paar Kriterien müssen erfüllt sein.

Version 1:
PII 350, 64 MB RAM, 4xDVD-Laufwerk mit Software-Decoder (z. B. WinDVD)

Version 2:
PII 300, 64 MB RAM, 4xDVD-Laufwerk mit Decoder-Karte

Version 3:
Fernseher mit DVD-Player

Unterm Hammer

Der Marktplatz im virtuellen Dorf: Spiele-Discount oder elektronischer Kramladen? Wir haben uns für Sie durch den Dschungel der Online-Auktionen geklickt und geben Tipps zur Online-Schnäppchenjagd.

Schöne, neue Welt: Für Geschäftsleute eröffneten sich in den letzten Jahren mit dem Siegeszug des Internet völlig neue und kostengünstige elektronische Vertriebswege. Die Vorteile des virtuellen Einkaufszentrums im Netz liegen auf der Hand. Die fixen Kosten eines webbasierten Verkaufsraums sind, selbst im Vergleich zu einem winzigen Krämerladen in der Vorstadt, geradezu lachhaft. Außerdem bietet das Internet mit seiner Infrastruktur Zugang zu einer schier unbegrenzten Zahl an potenziellen Kunden.

Genau diese Stärken machen sich auch seit einiger Zeit diverse Online-Auktionshäuser zunutze. In knallig bunten Werbekampagnen versuchen Anbieter wie Ebay oder Ricardo.de, Interessenten in ihre elektronischen Verkaufsräume zu locken. Die Botschaft ist klar: Ein riesiges Angebot, die Spannung des Bietens und Überbietens und vor allem supergünstige Schnäppchen sollen einkaufswütige Surfer zum Kauf animieren. Neben Kuriositäten wie defekten Waschmaschinen aus den 50er-Jahren oder Grundstücken auf dem Mond wird hier von Software über Lara-Croft-Devotionalien bis hin zur neuesten Hardware auch alles gehandelt, was Computerspieler glücklich macht. Unter diesem Gesichtspunkt sind besonders die privaten Auktionen interessant, hier erwartet den Schnäppchenjäger beispielsweise ein wahrhaft gigantisches Angebot an (fast) neuer und gebrauchter Software. Als dieser Artikel entstand, wurden alleine auf Ebay.de über 17.000 Artikel unter der Rubrik „Computerspiele" feilgeboten. Aber auch exklusivere – und kostspieligere – Artikel finden sich auf dem virtuellen Marktplatz. Statuen der Games-Heroinen Lara Croft und Lula, die im freien Handel nur schwer aufzutreiben sind, werden mit schöner Regelmäßigkeit zum Kauf angeboten.

Der Einstieg in den elektronischen Handel ist relativ einfach und



■ ... UND ZUM DRITTEN! Derart nobel und gediegen geht es bei Online-Auktionen nicht zu.

läuft bei allen größeren Anbietern ähnlich ab. Wer sich als Anwender registrieren lässt, darf Artikel anbieten und ersteigern. Dieser Vorgang nimmt in der Regel nicht mehr als zehn bis fünfzehn Minuten in Anspruch. Dank eingebauter Suchmaschinen können Kaufwillige sich aus der Fülle von Angeboten die gewünschten Produkte herauspicken und fleißig mitbieten. Bei der Preisfindung allerdings gehen die Anbieter verschiedene Wege. Auf Ricardo.de kann der Verkäufer beispielsweise einen Mindestpreis festlegen, der allerdings für die Interessenten unsichtbar bleibt. Dieser Wert muss innerhalb der Laufzeit des Angebots erreicht werden, sonst kommt das Geschäft erst gar nicht zustande. Ansonsten verlaufen die Geschäfte wie bei einer „echten" Auktion: Den Zuschlag erhält derjenige, der am Ende der festgesetzten Laufzeit das höchste Angebot abgegeben hat. Aus diesem Grund steigen erfahrene Bieter auch nur in Auktionen ein, die nur noch wenige Stunden – besser Minuten – laufen. Das Angebot der größeren Versteigerungshäuser ist gerade im Bereich PC-Spiele jedoch vielfältig genug, so dass Sie das gewünschte Spiel mit etwas Glück und Geduld zu einem vernünftigen Preis ersteigern können. Für den Käufer entstehen neben dem ausgehandelten Kaufpreis und dem Versandporto zurzeit keine weiteren Kosten, Verkäufer allerdings müssen in den allermeisten Fällen bei einem erfolgreichen Abschluss eine Gebühr an den Veranstalter entrichten. Die Höhe dieser Gebühren hängt vom jeweiligen Dienstanbieter und vom Verkaufswert ab, Einzelheiten zu diesen Provisionen finden Sie auf



■ BRANDAKTUELL
Top-Titel wie Need for Speed: Porsche gehen am besten. Mit etwas Glück sind aber auch solche Spiele für um die 50 Mark zu haben.

Vorsicht, Falle! Laut einer aktuellen Marktstudie soll es sich bei einem Großteil der privat angebotenen Spielesoftware um Raubkopien handeln.

Die wichtigsten Adressen

Die beiden großen deutschen Online-Versteigerungshäuser, Ebay und Ricardo, sind nicht alleine am Markt. Hier eine Auswahl der interessantesten Sites.

Adresse:
www.ricardo.de



Angebot an Spielen:
Vielfältig und übersichtlich, nach Plattform und Genre geordnet. Wie bei der Konkurrenz liegen aber auch bei Ricardo eine Menge Karteileichen herum.

Folgekosten:
Zurzeit zahlt der Verkäufer eine Provision bei erfolgreichem Geschäftsabschluss. Bei Beträgen bis 1.000 Mark fallen drei Prozent vom Verkaufspreis an.

Adresse:
www.Ebay.de



Angebot an Spielen:
Das vielleicht größte Angebot im Netz, optisch einfache, aber übersichtliche Aufmachung. Geordnet nach Plattform und Genre.

Folgekosten:
Der Start einer Auktion ist ebenso kostenpflichtig wie der Verkauf selber. Die Startgebühr ist vom Einstiegspreis abhängig und liegt zwischen 25 Pfennigen und einer Mark. Die Verkaufsprovision wird bei erfolgreichem Abschluss fällig.

Adresse:
www.andsold.de



Angebot an Spielen:
Ziemlich dürftig, nur mit Glück sind hier aktuelle Titel zu ergattern.
Das Angebot ist nach Plattformen und Genre sortiert.

Folgekosten:
Start einer Auktion ist kostenlos. Provision bei erfolgreichem Verkauf: drei Prozent. Gegen eine Extra-Gebühr können Artikel direkt auf der Andsold-Homepage platziert werden. Infos hierzu finden Sie in der Online-Hilfe im Internet.

Adresse:
www.atrada.de



Angebot an Spielen:
Relativ große Auswahl, allerdings nicht vergleichbar mit Ricardo oder Ebay. Das Angebot ist geordnet nach Plattform und Genre.

Folgekosten:
Der Start einer Auktion ist kostenfrei, bei Abschluss fällt die übliche Provision an. Für Verkäufe bis 1.000 Mark verlangt Atrada vom Anbieter fünf Prozent des erzielten Verkaufspreises. So teuer ist keiner der Konkurrenten, angesichts der für Spiele erzielbaren Preise lässt sich diese höhere Provision aber verschmerzen.

Adresse:
www.qxl.de



Angebot an Spielen:
Magere Ausbeute. PC-Spiele werden nach Aktualität geordnet angezeigt. QXL operiert europaweit. Wer an Angeboten aus Frankreich oder Dänemark nicht interessiert ist, sollte die erweiterte Suchfunktion nutzen, um ausschließlich heimische Bieter zu finden.

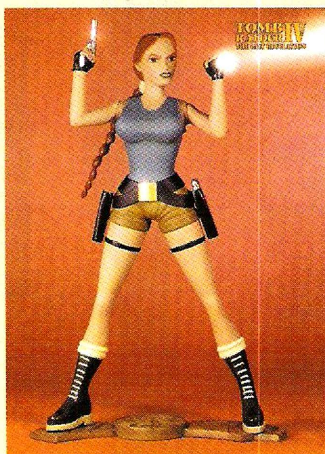
Folgekosten:
Zur Zeit ist QXL völlig kostenlos. Das Auktionshaus kündigt allerdings für diesen Herbst neue Dienstleistungen und die Einführung einer Verkaufsprovision an.

Fanartikel & Co.

Zahlungskräftige Spieler werden bei Internet-Auktionen schnell fündig. Lara-Croft-Accessoires gibt es hier satt.

Ricardo.de:
Originalverpackt
Startpreis: DM 1,-
Gebote: 43
Verkauft für DM 1.531,-

Ebay:
Diverse vergleichbare Lara-Statuen wurden zu Preisen zwischen 1.200 und 1.400 Mark angeboten. Für keines der Objekte waren allerdings bis Redaktionsschluss Gebote eingegangen.



den Hilfeseiten der verschiedenen Auktionshäuser. Als derzeit einziger Anbieter bittet Ebay auch bei der Eröffnung der Versteigerung den Verkäufer zur Kasse. Maximal eine Mark muss hierfür berappt werden. Auf diese Weise sollen potenzielle Karteileichen und unnützer Krimskrams aus dem Ebay-Sortiment herausgehalten werden.

Wie auf jedem Marktplatz finden sich auch unter den Verkäufern im Internet schwarze Schafe. Um das Risiko für den Käufer zu minimieren, bieten fast alle Auktionshäuser inzwischen eine Art Bewertungssystem an. Hier äußern sich Kunden zum Geschäftsgebaren und zur Zuverlässigkeit des betreffenden Verkäufers. Auf einer Bewertungsskala können ganz Ungeduldige außerdem auf einen Blick feststellen, ob sie es mit einem seriösen Anbieter zu tun haben.

Was die Rechtslage angeht, sind Online-Versteigerungen in Deutschland nicht unumstritten: So existieren widersprüchliche Gerichtsurteile zu diesem Thema und die Juristen sind sich noch nicht einig, ob die virtuellen Auktionen rechtlich gesehen überhaupt als solche zu betrachten sind. Erst kürzlich ersteigerte ein Surfer einen VW Passat im Wert von 50.000 Mark für gut die Hälfte dieses Betrages. Der Verkäufer machte einen Rückzieher und bekam vor dem Kadi Recht: Was da im Internet passiere, sei lediglich ein Angebot über einen Geschäftsabschluss, nicht etwa ein Kaufvertrag. Der Kläger hatte in diesem Fall das Nachsehen: Er wurde nicht nur um das automobile Schnäppchen geprellt, sondern trug auch noch die Kosten des Verfahrens.

Sascha Gliss

Mitbieten auf Internet-Auktionen macht vor allem bei hochpreisigen Produkten wie neuester Hardware Sinn. Bei Spielen ist die Ersparnis oft geringer als erwartet.

Rechenpower per Internet

Schnelles RAM und Grafikpracht zu Schleuderpreisen? Wir haben uns für Sie nach günstigen AGP-Grafikkarten umgesehen.



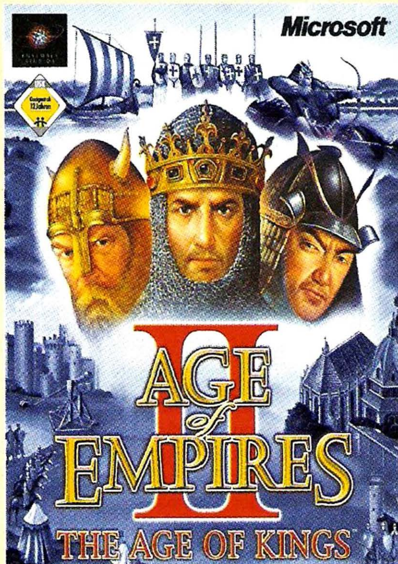
Ricardo.de:
3D-Blaster GeForce 256 Annihilator Pro
Neuwertig
Startpreis: DM 199,-
Gebote: 25
Produkt verkauft für: DM 353,-
Durchschnittlicher Ladenpreis: DM 535,-
Ersparnis: DM 182,-

Ebay:
Elsa Erazor X²
Gebraucht
Startpreis: DM 1,-
Gebote: 42
Produkt verkauft für: DM 492,-
Durchschnittlicher Ladenpreis: DM 610,-
Ersparnis: DM 118,-

■ PIXELPRACHT Die Erazor X² wechselte für unter 500 Mark den Besitzer.

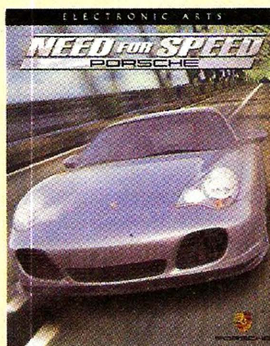
Brandaktuelle Schnäppchen?

Wir haben uns bei der Beobachtung von Auktionen auf die beiden großen Anbieter, Ricardo und Ebay, konzentriert. Eine Woche lang haben wir die Versteigerungen von aktuellen Titeln verfolgt.



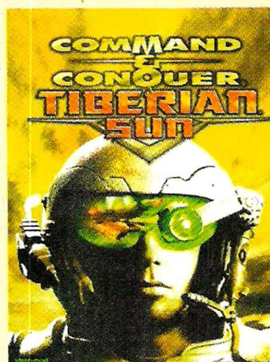
Ricardo.de:
Neuwertig
Startpreis: DM 40,-
Gebote: Keine
Spiel nicht verkauft

Ebay:
Neuwertig
Startpreis: DM 9,-
Gebote: 16
Verkauft für DM 40,-



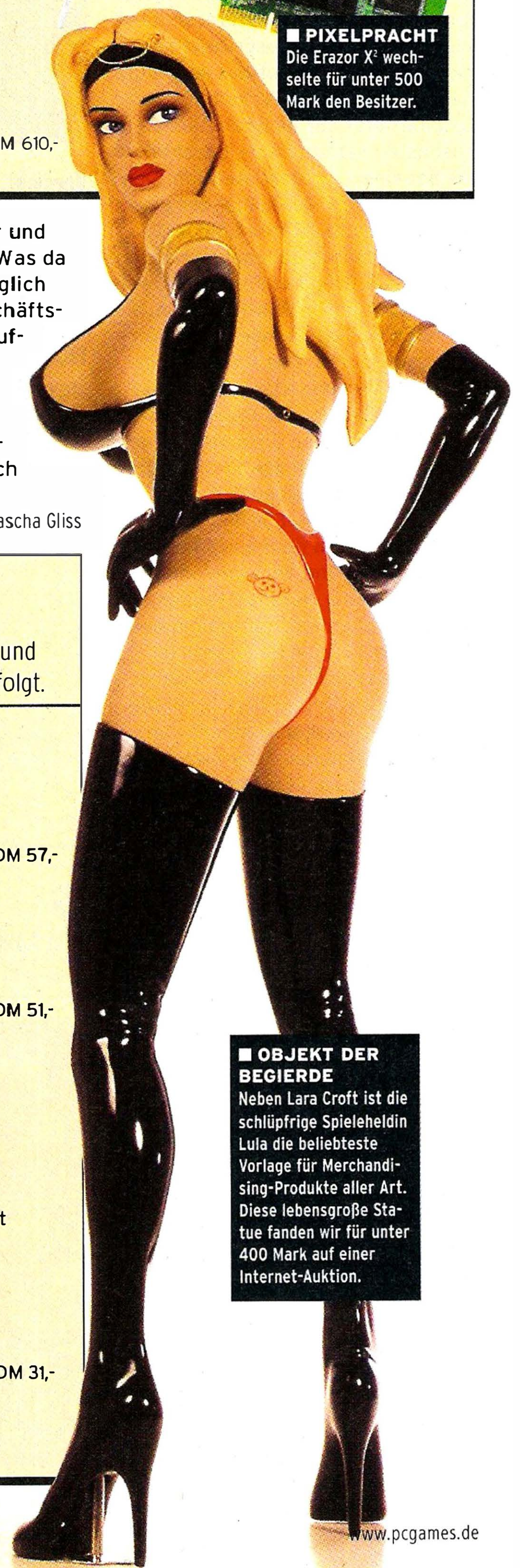
Ricardo.de:
Originalverpackt
Startpreis: DM 30,-
Gebote: 25
Spiel verkauft für DM 57,-

Ebay:
Originalverpackt
Startpreis: DM 1,-
Gebote: 23
Spiel verkauft für DM 51,-



Ricardo.de:
Neuwertig
Startpreis: DM 49,-
Gebote: Keine
Spiel nicht verkauft

Ebay:
Gebraucht
Startpreis: DM 1,-
Gebote: 10
Spiel verkauft für DM 31,-



■ OBJEKT DER BEGIERDE Neben Lara Croft ist die schlüpfrige Spieleheldin Lula die beliebteste Vorlage für Merchandising-Produkte aller Art. Diese lebensgroße Statue fanden wir für unter 400 Mark auf einer Internet-Auktion.

Mach dir deine eigenen Regeln

Für Nachwuchs-Feldherren gibt es zahlreiche MODs (= Spielerweiterungen), neue Kampagnen und Szenario-Editoren. Wir geben Ihnen praktische Tipps, wie Sie ganz neue Seiten ihrer Lieblings-Strategietitel entdecken können.

Was machen Sie, wenn Sie sämtliche Kampagnen und Einzelspiele eines Strategietitels durchgezockt haben und auch im Netzwerk nur mit den altbekannten Karten und den immergleichen Spielregeln gegen Ihre Kontrahenten streiten können? Zum einen haben Sie die Möglichkeit, sich ein neues Spiel zu kaufen, das dann jedoch möglicherweise nicht den erhofften Spielspaß bietet. Zum anderen können Sie natürlich sagen: „Ich leg mich jetzt in die Sonne und verzichte auf spannende Massenschlachtereien am PC." Es besteht jedoch noch eine dritte Möglichkeit. Wir zeigen Ihnen nämlich auf den folgenden Seiten, wie Sie auch weiterhin eine Menge Spaß mit Ihren Lieblingsspielen haben können: Neben den besten Szenarien für den Bestseller *Age of Empires 2* stellen wir Ihnen einige MODs zum Westwood-Titel *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* vor. Außerdem finden Sie eine ausführliche Anleitung dazu, wie man mit einem Editor seine eigenen Szenarien erstellt. Auch Anfänger brauchen sich keine grauen Haare wachsen zu lassen: Mit den neuesten Hilfsprogrammen ist das Erstellen von Karten einfacher als das Bügeln seidener Oberhemden.

Peter Kusenberg



AUF DER CD-ROM!
Hier finden Sie Kampagnen, Mutators, MODs und Editoren.

■ NORDLANDFAHRT
Im Wikingerszenario des finnischen Age-of-Empires-2-Fans Hannu Hokkanen müssen Sie zunächst einen geeigneten Platz für Ihre Siedlung ausfindig machen.

Geheime Kommandosache

Für C&C 3: Tiberian Sun gibt es zahlreiche Regeländerungen, die Ihnen ganz neue Spielerlebnisse bescheren.

QUICKIE

Brauche ich Programmierkenntnisse, um meine eigenen MODs zu basteln?
Nein, Sie sollten sich nur mit *Tiberian Sun* gut auskennen und über etwas Fantasie verfügen.

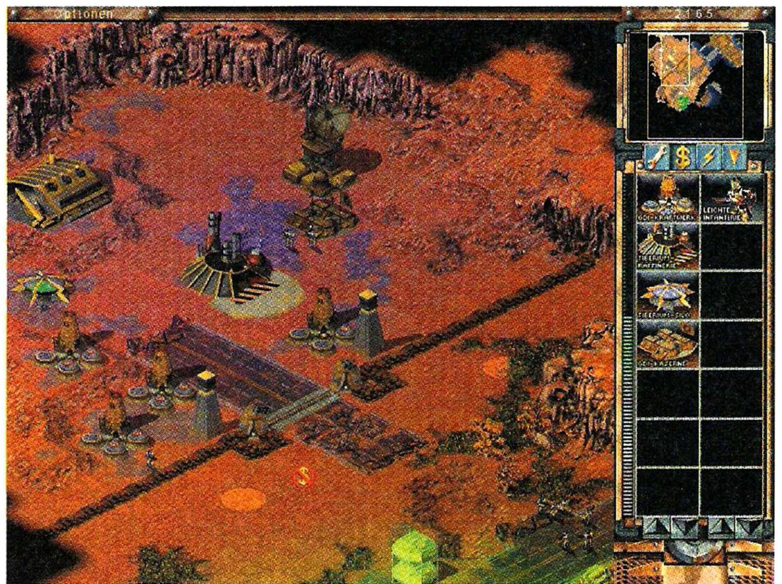
Counter Strike? Ist das nicht ein Add-On für Half-Life?
Bei MODs ist es wie mit Spielen: Das Spielprinzip einer erfolgreichen Spielerweiterung wird häufig auch für andere Titel verwendet. Es ist sogar eine Version von Counter Strike für den Blizzard-Titel *StarCraft* erhältlich.

Warum tun sich Hobby-Designer diesen Stress an?
Die meisten machen's aus Liebe zum Spiel. Einige MODs sind jedoch derart professionell gestaltet, dass viele Entwicklerstudios diese Hobby-Designer engagieren.

Bekanntlich ist *C&C 3* nicht gerade reichhaltig mit Features und Spielmodi ausgestattet. Daher können sich die Fans glücklich schätzen, dass genügend Hobby-MOD-Bastler dem Westwood-Titel frischen Atem einhauchen.

Im Gegensatz zu den Fans von *Die Siedler 3* oder *Age of Empires 2* sorgen die Anhänger von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* für ein großes Angebot an Spielerweiterungen und -veränderungen. Die meisten dieser MODs sind jedoch eigentlich bloße Mutators, also Änderungen in den Initiationsdateien des Grundspiels. Kreativen Köpfen ist es nämlich möglich, mit geringen Programmierkenntnissen die Datei rules.ini so zu verändern, dass durch Neudefinition von Einheiten, Waffensystemen und Gebäuden ein ganz neues *C&C 3* entsteht: Andere Wirkungen von Ionenstrahlern oder geringere Baukosten für sehr teure Gebäude erfordern nämlich ganz andere Taktiken. Auch neue Geräusche, die Sie aus anderen Spielen geklaut oder eigens aufgenommen haben, können Sie in der ini-Datei einbinden und so für eine ungewohnte Klangkulisse sorgen. Noch leichter ist die Erstellung von Karten: Mit dem von Westwood zur Verfügung gestellten Editor oder mit einem der vielen von Fans erstellten Editoren (siehe unsere CD) stellt diese Prozedur selbst für Anfänger kein unlösbares Problem dar. Ebenfalls keine Schwierigkeiten dürften auftauchen, wenn Sie ein englischsprachiges MOD mit der deutschen Originalversion benutzen, da die ini-Dateien in allen Sprachen den gleichen Namen tragen und in der gleichen Skript-Sprache verfasst sind.

Mit ein paar Veränderungen der Initiationsdatei können Fans ein ganz neues C&C 3 kennen lernen.



GEGENSCHLAG Neue Einheiten, effektivere Waffen sowie die Möglichkeit, Ihre Basis mit nur einem Generator vor dem Gegner zu verbergen, sind Bestandteil von Counter Strike.

Ausprobieren sollten Sie auf jeden Fall den Mutator Tiberian Burn. Hier kann die Bruderschaft von NOD sowohl in der Kampagne als auch im Mehrspielermodus die eigenartig benannte Festung namens Scrin Fortress einsetzen, die den GDI-Streitkräften eine Menge Kopfzerbrechen bereitet. Allerdings verfügt die GDI über effektive neue Einheiten wie das panzerartige Gefährt Hum-Vee oder den überarbeiteten Banshee-Bomber, dessen Granaten verheerende Zerstörungskraft besitzen. Beim MOD Counter Strike haben die Entwickler ebenfalls eine Menge Neuerungen eingeführt: Chemische Raketen und Multi-Raketen richten größeren Schaden an, Ionenstürme wüten in anderen Missionen als in den Original-Kampagnen und Laserkanonen haben eine weitaus größere Reichweite. Zahlreiche weitere Änderungen des Grundspiels machen Appetit darauf, beide Kampagnen noch einmal in Angriff zu nehmen.

Peter Kusenberg



DAS GLEICHE IN BRAUN Die meisten MODs verändern einzig die Fähigkeiten der einzelnen Einheiten, vergrößern etwa die Reichweite.



AUS NEU MACH ALT Mit der ausgereiften Spielveränderung Oldcnc zaubern Sie sich einige der beliebten und bewährten Einheiten aus dem ersten Command & Conquer herbei.

Neue Länder - neue Abenteuer

Auch Anfänger können sich ohne großen Aufwand eigene Szenarien für Einzel- oder Mehrspielermodus basteln.

QUICKIE

Ist es möglich, ein englisches Fan-Szenario mit der deutschen Version zu nutzen?
Im Prinzip schon. Probieren Sie es einfach aus - Ihrem System dürfte es auf keinen Fall schaden.
Gibt es richtige MODs für *Age of Empires 2* oder existieren nur von Fans erstellte Szenarien?
Im Internet können Sie durchaus eine Reihe richtiger Spielveränderungen finden. Wegen des hervorragend ausbalancierten Spielprinzips verhießen jedoch die wenigsten davon ein vergleichbar aufregendes Erlebnis.



KREUZRITTER NAPOLEON **Kaiser Napoleon im 12. Jahrhundert? Trotz des historischen Fauxpas verspricht die Kreuzzugskampagne eines ambitionierten Fans jede Menge Spaß.**

Möglicherweise werden noch einige Monate verstreichen, bis die offizielle Erweiterungs-CD *The Conquerors* im Laden stehen wird. Warum basteln Sie sich nicht derweil ein paar eigene Kampagnen?

Bei *Age of Empires 2: The Age of Kings* können Sie neben den fünf umfangreichen Kampagnen mehrere weitere Spielmodi auswählen. Im Internet, beispielsweise unter www.ageofkings.com/blacksmith, finden Sie unzählige Szenarien für die Modi Königsmord, Deathmatch oder Teammatch. Demgegenüber werden Sie bei der Suche nach ganzen Kampagnen nur selten fündig werden: Mehrere, thematisch zusammenhängende Missionen auf mehreren Karten zu gestalten ist den meisten Hobby-Designern offenbar zu aufwendig. Wenn Sie selbst solch ein ambitioniertes Projekt starten wollen, sollten Sie sich zunächst an der Gestaltung eines einzelnen Szenarios versuchen. Versierten Szenario-Schöpfern seien die zahlreichen Anleitungen empfohlen, die sich etwa unter www.campaigncreations.com/ageofkings/mod anschauen können. Wenn Sie sich dazu berufen fühlen, neue Einheiten oder Gebäude zu entwickeln, sollten Sie über grundlegende Programmierkenntnisse verfügen - oder andernfalls die Arbeit einfach Bruce Shelley und seinem *Age of Empires*-Team überlassen.

Peter Kusenberg

Hobbykaiser

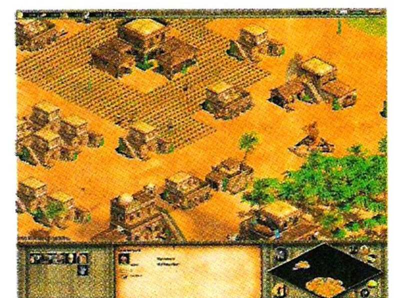
Freizeitdesigner Michael D. Eschner gibt wertvolle Tipps für Einsteiger.

1. Bestimmen Sie die Art Szenarios (etwa Deathmatch oder Regicide), die Anzahl und Art der Spieler (Mensch, Computer) und die grundlegende strategische Situation (Ausgangslage der Kriegsparteien).
2. Fertigen Sie eine Bleistiftskizze der Landschaft an!
3. Legen Sie zunächst die Umrisse der Kontinente und Inseln fest, fügen Sie dann Flüsse, Berge und Waldungen hinzu!
4. Wo sollen die Spieler starten? Die Startpunkte sollten zur Ausgangssituation (s. Punkt 1) passen.
5. Entscheiden Sie, über wie viel Ressourcen (Fische, Gold, Steine etc.) jeder Spieler verfügen sollte!
6. Überprüfen Sie, ob das Kräfteverhältnis ausgeglichen ist und die KI-Gegner über genügend Rohstoffe verfügen!
7. Erstellen Sie die skizzierte Karte mit Hilfe des Editors!
8. Eine Liste aller Trigger (= Schalter) ist notwendig, damit alle Abläufe reibungslos vonstatten gehen.
9. Überprüfen Sie mit Hilfe des Editors, ob alle Trigger richtig gesetzt sind und keine Ungereimtheiten vorkommen.
10. Testen Sie das Szenario mehrmals. Und wenn Sie denken, dass das Szenario funktioniert - testen Sie noch mal!

Viele Hobby-Bastler von Szenarien entdecken ihre Liebe zum Metier und ergreifen später den Beruf eines Level-Designers oder Grafik-programmierers.

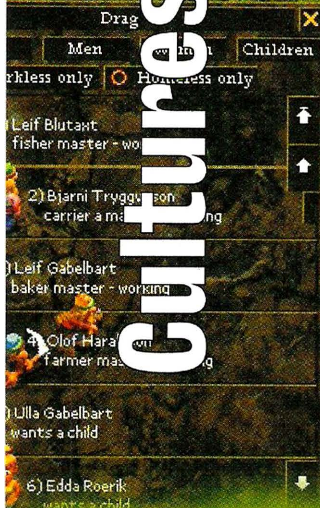


KÖNIG ARTUS **Mitte des 5. Jahrhunderts fallen die landhungrigen Angelsachsen in Britannien ein. Vor diesem Hintergrund müssen Sie ihre militärischen Fähigkeiten unter Beweis stellen.**



BALANCEAKT **Bei den Szenarien ist es wichtig, dass das Kräfteverhältnis stimmt.**

Cultures



HEY HEY WICKI Handwerker, Soldaten, Wikinger-Frauen und Kinder bevölkern diese Cultures-Siedlung.

Siedelnd heiß

Das Megaduell der Aufbauspiele: Auf fünf Extra-Seiten enthüllen wir, was Sie über Die Siedler 4 und Cultures wissen müssen – streng geheime Insider-Infos, die Sie nur bei PC Games lesen.

Noch in diesem Jahr dürfen Sie sich auf zwei der stärksten Neuzugänge unter den Aufbauspielen freuen: *Die Siedler 4* und *Cultures*. Gebäude aufstellen, Rohstoffe gewinnen, Waren transportieren, handeln, Gegend erkunden, Soldaten ausbilden und sich mit widerspenstigen Rivalen herumschlagen – all das wird Hunderttausenden wieder schlaflose, aber unterhaltsame Nächte bereiten. Doch welches der beiden Spiele hat am Ende die Nase vorn? PC-Games-Chefredakteurin Petra Maueröder stellt Ihnen beide Kandidaten im Detail vor. Am Ende der Gegenüberstellung kennen Sie sicherlich Ihren ganz persönlichen Favoriten und stellen fest: „Gut, dass wir verglichen haben!".



AUF DER CD-ROM!
Vorfreude auf *Cultures*: Videoreportage und exklusiver Bildschirmschoner!

Die Siedler 4

UND DIESES VÖLKCHEN, DAS ICH MEINE, DAS SIND MAYA An dieser Flußgabelung hat sich Ihr Stamm niedergelassen und sogar bereits Verteidigungstürme errichtet.

Die Siedler 4 — Cultures

Die Macher



Die Mülheimer dürfen sich rühmen, mit den *Siedlern* 1994 ein ganzes Genre begründet zu haben. Bereits seit über zehn Jahren werden die Fans mit exzellenten Spielideen versorgt - egal ob Aufbaustrategie (*Die Siedler 1-3*), Rundenstrategie (*Battle Isle*, *Incubation*) oder 3D-Action (Extreme Assault, Schleichfahrt). Für 2000 geplant: *Die Siedler 4* und *Battle Isle 4*, das wir auf Seite 84 vorstellen.



Gegründet 1998 von den drei langjährigen Blue-Byte-Mitarbeitern Thomas Friedmann, Thomas Häuser und Thorsten Knop. Um das Trio hat sich inzwischen eine achtköpfige Mannschaft geschart. Ihr Debüt: Die gelungene Brettspiel-PC-Portierung *Catan - Die erste Insel*. Bei der Grafik helfen die *Knights-&-Merchants*-Macher mit, die wie die Funatics-Gründer maßgeblich an *Die Siedler 2* beteiligt waren.

Die Völker

Die Römer als „typischste" Siedler bleiben erhalten, die Asiaten und Ägypter werden durch Wikinger und Maya abgelöst. Nachdem Sie in drei Mini-Kampagnen die Spezialitäten jedes Stammes kennen gelernt haben, starten Sie Ihren Feldzug, bei dem Sie es mal mit dem einen, mal mit dem anderen Volk zu tun haben. Teilweise dienen andere Völker als Verbündete und Handelspartner, ein andermal müssen sie besiegt werden. Gemeinsamer Feind aller Kulturen: das computergesteuerte „Dunkle Volk", das die heile *Siedler*-Welt bedroht. Wo sich die „Dunklen" ausbreiten, wächst erst mal kein Gras mehr - im wahrsten Sinne des Wortes. Denn einstmals blühende Landschaften verwandeln sich nach und nach in vulkanartiges Gestein, auf dem die Siedler weder Gebäude errichten noch Getreide züchten können. Das Gegenmittel: der Gärtner. Er macht aus dem kargen Terrain wieder saftigesGras.



Zwölf niedergehende Einzelteile eines Kometen wecken die Neugier eines Wikingervölkchens: Schnurstracks werden die Drachenboote bestiegen, die nun gen Westen segeln. Nach einer langen Reise stoßen die Wikinger (besonderes Kennzeichen: lange Zöpfe und gehörnte Helme) auf Vinland am oberen Ende von Nordamerika. In der Realität wurde es ums Jahr 1000 von Leif Eriksson entdeckt. Als Spieler führen Sie die Wikinger in der Kampagne sowie in den Szenarien an, mit den drei anderen Kulturen wird je nach Mission gekämpft, kooperiert oder gehandelt. Bei ihrer aufregenden Reise vom Norden des amerikanischen Kontinents Richtung Süden treffen die Nordländer nacheinander auf Eskimos (Alaska), Indianer (Mittlerer Westen) und Maya (Mittelamerika).



Die Siedlungen

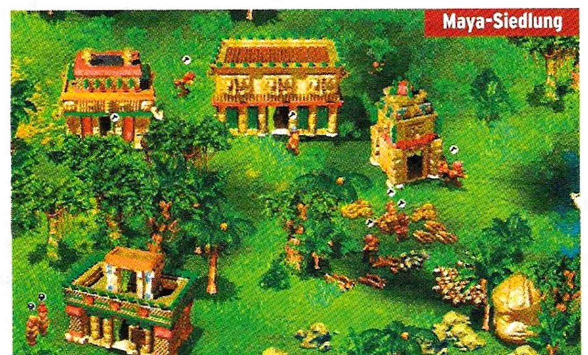

Großes Wohnhaus

Für jeden Stamm gibt es mehr als 30 Berufsgruppen, mehr als 50 verschiedene Siedlertypen und über 40 Gebäude. Sobald Sie eines von drei Wohnhäusern unterschiedlicher Größe gebaut haben, kommen die neuen Siedler herausmarschiert. „Standard-Siedler" transportieren automatisch Waren. Wenn Sie beispielsweise eine Metzgerei gebaut haben, trabt einer der Siedler los, schnappt sich das (hoffentlich vorhandene) Hackebeil und mutiert damit automatisch zum Schlachter.





Wo kommen eigentlich die kleinen Wikinger her? Per Mausklick lässt man Wikinger-Männer mit den Damen des Dorfes flirten; sind die Werte (Zufriedenheit, Energie etc.) bei beiden „im grünen Bereich", dann wird geheiratet. Mit etwas Glück wirft bald darauf der Storch ein Bündel samt plärrendem Inhalt über der Insel ab. Eine Gemahlin hat außerdem den „Vorteil", dass sie den Ehemann mit Essen versorgt und ER nicht sinnlos Zeit mit Beerensammeln verplempern muss. Nahrungsaufnahme zählt zu den fünf Bedürfnissen jedes Wikingers; unter anderem muss er sich regelmäßig ausruhen und mit seinen Kollegen plaudern.



Die Siedler 4 | Cultures

Die Grafik


Brunnen (Siedler 3)


Wasserwerk (Siedler 4)


Holzfällerhütte (Siedler 3)

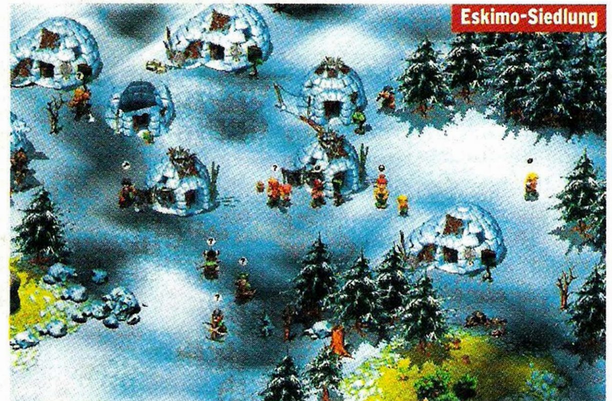

Holzfällerhütte (Siedler 4)


Maya-Krieger

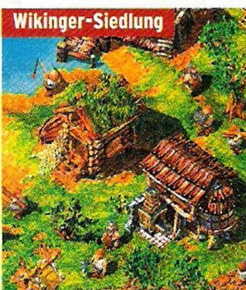
„Wuselfaktor" über alles – so lautet das Motto von *Die Siedler 4*: Die Kerlchen sollen noch knuffiger werden, ihr Lebensraum lebendiger und plastischer. Dabei sieht die *Siedler 4*-Grafik dem Vorgänger beim flüchtigen Hingucken zum Verwechseln ähnlich. Spielfiguren, Gebäude und Landschaft sind erneut komplett in 3D modelliert. Beim direkten Vergleich wird deutlich, mit wie viel mehr Details die Bauwerke und Siedler neuerdings ausgestattet sind. Gras- und Strohhalme sowie Schindeln der Häuser wurden aufwendig Stück für Stück per Hand „verlegt". Eine Neuerung stellt die Zoomfunktion dar: Per Tastendruck können Sie sich die Siedler in voller Bildschirmgröße anzeigen lassen. An die Stelle der *Siedler 3*-Zeichentrickfilmchen treten computergenerierte Sequenzen.


Dorfältester

Auch die Funatics-Grafiker wissen, wie man Figuren herzallerliebst animiert: Die Wikinger und ihre Kollegen sehen einfach hinreißend aus – erst recht in Aktion, beispielsweise wenn der Fischer mit Elan seine Angel auswirft. Je höher die eingestellte Auflösung (maximal 1.280x1.024 Bildpunkte), desto mehr Spielfläche bekommt man zu sehen. Die Karte kann zudem leicht geschwenkt werden. Wie beim großen Konkurrenten kann man sich die Schauplätze in mehreren Zoomstufen anzeigen lassen. Wie liebevoll die *Cultures*-Figuren animiert sind, können Sie anhand des PC-Games-exklusiven Bildschirmschoners bewundern, den Sie auf der aktuellen Cover-CD-ROM finden.

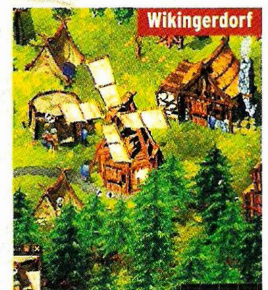

Eskimo-Siedlung

Die Wirtschaftskreisläufe


Wikinger-Siedlung

Typisch *Siedler*: Das Getreide des Bauernhofs landet in der Mühle, wird dort zu Mehl verarbeitet, das dann in der Bäckerei zusammen mit Wasser zu leckerem Brot verbacken wird. Bodenschätze wie Eisenerz, Kohle und Gold (Edelsteine gibt es nicht mehr) gewinnen Sie mit Hilfe von Bergwerken. Bauziegel klopft der Steinmetz künftig nicht nur aus Steinhaufen, sondern auch aus Granitbergwerken.

Groß ist die Vielfalt an Waren: Jäger ziehen erlegten Bären das Fell über die Ohren, Schäfer scheren Schafe, Holzfäller und Sägewerke kümmern sich um das Holz für Gebäude, Waffen und Werkzeuge. Wie in *Die Siedler 3* und *4* werden auf Vorrat produzierte beziehungsweise überschüssige Güter in offen einsehbaren Lagern zwischengebunkert und bei Bedarf abgeholt.


Wikingerdorf

Die Berufe

Für jeden Arbeiter benötigt man das entsprechende Handwerkszeug – eine Sense für den Landwirt, ein Hackebeil für den Schlachter, ein Nudelholz für den Bäcker. Die Bergarbeiter ernähren sich mit speziellen Nahrungsmitteln; manche verlangen nach Fisch, manche mögen nur Fleisch, andere wiederum nur Brot. Dadurch wird der Spieler förmlich dazu gezwungen, möglichst viele Wirtschaftskreisläufe zu installieren.


Waffenschmiede


Granitbergwerk


Indianerdorf

Ihre Wikinger machen richtig Karriere, weil sie in den 30 Berufen eine Ausbildung vom Gesellen bis hin zum Meister durchlaufen. Wer beispielsweise Werkzeugmacher werden möchte, braucht zunächst einen Meisterbrief als Holzfäller. Jedem Handwerksbetrieb können Sie mehrere Angestellte zuweisen; dadurch geht die Arbeit zwangsläufig schneller voran – der Müller muss dann nicht höchstpersönlich das Mehl zum Bäcker bringen. Holz- und Metallwerkzeuge erhöhen die Effizienz.

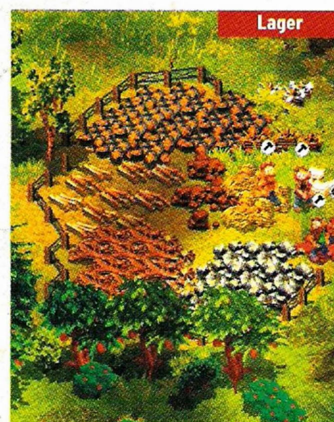
Die Siedler 4 | Cultures

So wird gehandelt


Trampelpfade

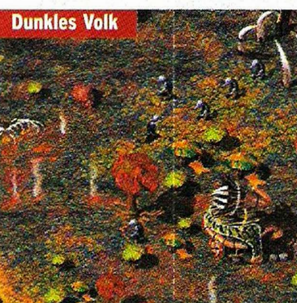
Mit Verbündeten können Sie Waren austauschen: Sie bauen einen Marktplatz, verbinden ihn mit einem anderen Volk und stellen ein, was Sie gerne hätten. Trampelpfade bilden sich wieder automatisch; wer sie asphaltiert, sorgt dafür, dass die Siedler schneller vorankommen. Fähren bringen Waren und Siedler von Insel zu Insel. Neben Eseln sind in jedem Fall weitere Transportmittel vorgesehen – wir tippen auf Kutschen und Karren.

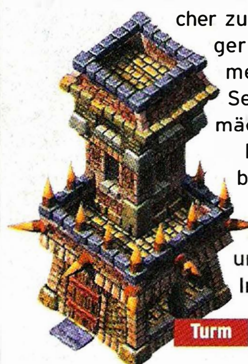
Im Einzelspielermodus hängen die Tauschverhältnisse von der jeweiligen Karte ab – wer auf einem bärenarmen Terrain Pelze kaufen will, muss entsprechend mehr Getreidesäcke anbieten. Im Mehrspielermodus liegt es in den Händen der Spieler; d. h. die Quote wird durch Angebot und Nachfrage (ähnlich wie im Funatics-Spiel *Catan*) bestimmt.


Lager

So wird gekämpft

Die Armeen setzen sich aus Schwertkämpfern, Bogenschützen, Lanzenträgern, Spähern und Spionen zusammen; als Verteidigungsanlagen dienen Burgen und Türme, die natürlich begehbar und besetzbar sind. Damit Soldaten aufsteigen, sind Goldstücke vonnöten. Kriegsgerätschaften wie Katapulte, Kanonen und Steinschleudern sind wirkungsvoller als in *Siedler 3* und einfacher zu bedienen. Von vielen schon für den Vorgänger gefordert, für *Die Siedler 4* mehr als wahrscheinlich: Seegefechte, bei denen mächtige Kanonen zum Einsatz kommen. Wie bisher können Sie Krieger in Schiffe verladen und auf anderen Inseln abladen.


Dunkles Volk


Turm


Große Burg


Wikinger gegen Wikinger

Ihre Wikinger ziehen mit Schwertern, Speeren sowie Pfeil und Bogen in die Schlacht. Faustregel: Je mehr Ausbildung und je mehr Schlachterfahrung, desto kampfstärker. Bei fremden Völkern kommen noch Spezialeinheiten dazu – etwa Axtkämpfer bei den Indianern. Seeschlachten gibt es hingegen keine; gekämpft wird ausschließlich auf dem Land. Echtzeitstrategie-typisch zeigen farbige Balken über den Köpfen der Wikinger deren Gesundheitszustand an. Mit Türmchen schützt man sein Dorf vor feindlichen Übergriffen.

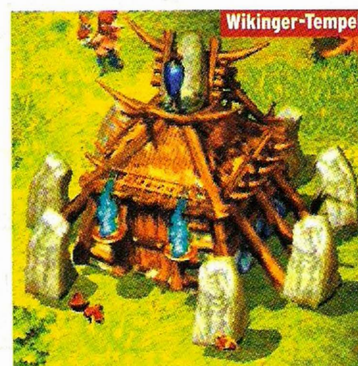
Zauberhaftes & Religiöses

Wie im dritten Teil der Serie lässt man seinen Priester Zaubersprüche auslösen, indem man den Göttern Heiligtümer (etwa Tempel) baut und Opfer darbringt. In *Siedler 4* gewinnen die Maya Tequila aus Kakteen, die Römer keltern Wein und die Wikinger produzieren leckeren Honigwein (Met).


Maya-Tempel

Kaktusfarmer

Um Kultstätten wie Steinkreise und Tempel kommen Sie mittelfristig nicht herum, weil die Wikinger mit fortgeschrittenen Berufen (Schmied, Bäcker) nicht nur essen und schlafen wollen, sondern sich auch nach einem Ort sehnen, wo sie die Lobpreisungen an ihre Gottheiten murmeln können.


Wikinger-Tempel

Die Siedler 4 | Cultures

Die Steuerung

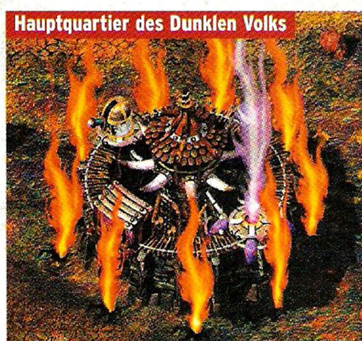

Ausklappbare Menüleiste

Durch die vielen Updates und Patches hat *Die Siedler 3* viele Zusatzfunktionen hinzugewonnen, wodurch die Oberfläche nicht gerade übersichtlicher geworden ist. Zudem waren beim Vorgänger viele Prozeduren für Einsteiger nicht sofort durchschaubar – Stichwort „Inseln erschließen". Die Bedienung wird sich an Teil 3 anlehnen, aber deutlich vereinfacht und entschlackt: Eine Menüleiste am linken Bildschirmrand enthält zusätzlich zur Übersichtskarte auch Symbole, die zum Häuserbauen oder zum Abrufen von Statistiken dienen. Ein Beispiel für mehr Komfort: Wenn Sie eine neue Insel besiedeln möchten, wird das Schiff automatisch mit den dafür nötigen Waren und Siedlern beladen.


Icon-Rad

Während Frauen und Kinder eigenständig ihrem Tagwerk nachgehen, können Sie die männlichen Wikinger anklicken und ihnen Anweisungen geben. Ein Klick auf das Eheringe-Symbol führt beispielsweise dazu, dass er sich eine Frau sucht. Andere Icons erteilen den Befehl zum Schlafen, Essen oder zum Wechsel des Jobs. Ein ausgeklügeltes Nachrichtensystem sorgt dafür, dass Sie immer bestens informiert sind: Wikinger, die Ihnen beispielsweise sagen wollen, dass ihnen der Magen knurrt, melden sich in Form von Registern, die Sie nur noch anklicken müssen. Zu jedem Siedler können Sie außerdem Details abrufen, etwa die Ausbildungsfortschritte oder seine aktuelle Stimmung.

Der Mehrspielermodus


Hauptquartier des Dunklen Volks

Blue Byte baut den Online-Bereich massiv aus: Der Blue-Byte-Game-Channel verbindet *Siedler*-Fans aus aller Welt, verwaltet Internet-Ligen, betreut Clans, bietet Zusatz-Karten und Patches zum Herunterladen an und dient als Veranstaltungsort für Turniere.

Mehrere Wikingervölkchen streiten sich um die fruchtbarsten Täler; Karten und Bedingungen sind einstellbar. Funatics plant auch eine Art „Deathmatch"-Modus, bei dem die Spieler auf eine bereits existierende Infrastruktur zurückgreifen können.


Schlacht

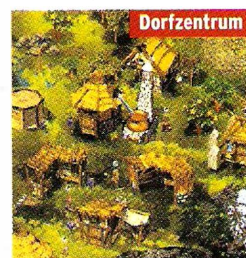
Fazit

Aus Umfragen weiß man bei Blue Byte, dass die *Siedler*-Fans mit Teil 3 durchaus zufrieden waren. Einzig die Kampflastigkeit kam bei eingefleischten „Siedlern" weniger gut an. Deshalb wird bei *Die Siedler 3* künftig wieder mehr gesiedelt und weniger gekämpft. Gut so, denn das Segment „Echtzeitstrategie im Mittelalter" ist durch *Age of Empires 2* mehr als ordentlich besetzt. *Die Siedler 4* verspricht das schönste und ausgewogenste *„Siedler"* aller Zeiten zu werden. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: November 2000.


Wikingerkolonie



Nicht nur was die Grafik betrifft, steht *Cultures* dem großen Konkurrenten in nichts nach – im Gegenteil: in den Wäldern und auf den Wiesen wimmelt's nur so vor Tieren, die Tannen wiegen sich im Wind und die Wikinger sind so knuffig, als ob sie eben aus einem Überraschungsei gekullert wären. Für Nachwuchs sorgen, Handwerker ausbilden, die Wikinger bei Laune halten: *Cultures* hat voraussichtlich mehr Tiefgang als *Siedler 4* und enthält frischere Ideen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: August 2000.


Dorfzentrum

■ **NICHT DEN KOPF VERLIEREN** Von hinten kommt der Tod, wenn man nicht auf der Hut ist. Allerdings wagen wir die Behauptung, dass der Dramaturg eine so hübsche Lady nicht sterben lassen wird.

Der Tod steht ihr gut

Volition, die Macher des Höhlenshooters Descent, arbeiten an der Erneuerung des Rollenspiels.

■ ENTWICKLER **Volition** ■ VERTRIEB **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ SONSTIGES **Kein Mehrspielermodus**

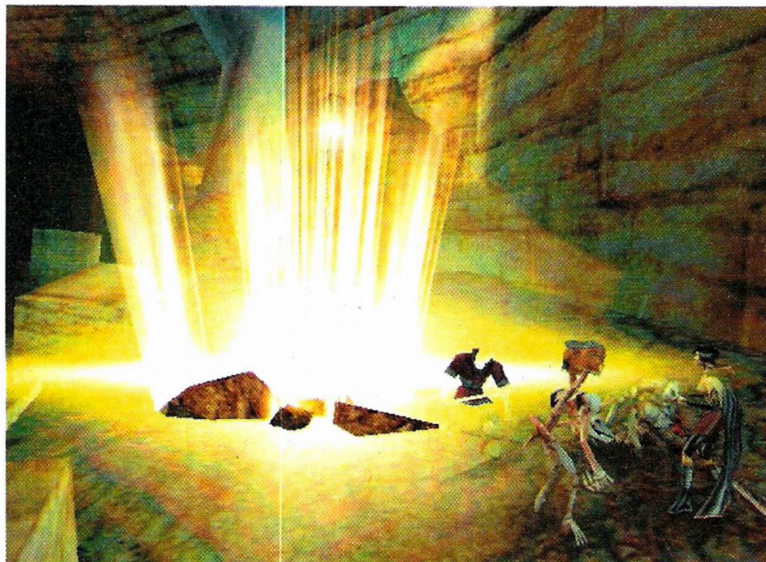
QUICKIE

War dieses *Descent* auch ein Rollenspiel?
Nicht ganz. Zwar kamen Minenschächte vor, aber man flog in kleinen Jets darin 'rum.

Aber Volition hat sicher Rollenspielerfahrung!?
Nö.

Wie soll das dann was werden?
Was wir bislang gesehen haben, lässt auf Großes hoffen. Ruhig Blut!

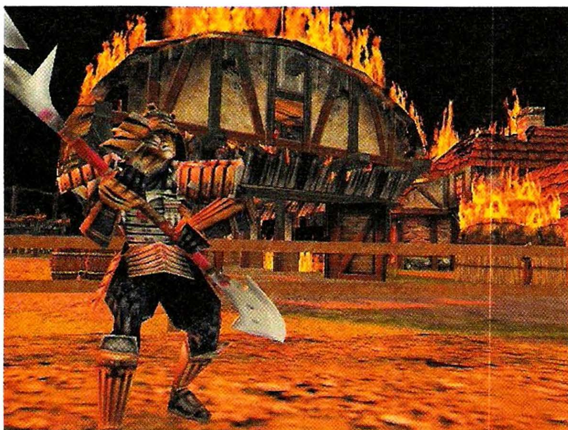
Neue Bilder, neue Infos zum Rollenspielspektakel des kommenden Winters! Über *Summoner* wird online bereits heiß diskutiert. Kommt es an *Baldur's Gate* heran? Wird es perfekt? Wir wagen einen Ausblick.



BUMMSFALLERA Die gleißenden Effekte sehen auf Screenshots nicht halb so schick aus wie auf dem Schirm selbst. Für jeden Zauber entwerfen die Designer ein spektakuläres Aussehen.

Um es sich einfach zu machen, könnte man *Summoner* als „Baldur's Gate 3D"beschreiben. Das jedoch, obwohl mehr Kompliment als Beleidigung, würde dem Programm nicht gerecht werden – auch wenn die Einordnung oberflächlich noch hinhaut. Volition – zum ersten Mal im Rollenspiel-Genre vertreten – versucht eifrig, Tiefgang und Spielbarkeit des Vorbilds nachzuahmen, das stimmt. Doch davon abgesehen steht *Summoner* auf eigenen Beinen.

Ein Beispiel: Statt die Fantasiewelt ihres Titels in ein bestehendes Universum wie das der AD&D-Reihe einzuspinnen, machen die Designer ihr eigenes auf – samt Regelkatalog. Und damit in der Handlung dort keine dämlichen Löcher klaffen, wurde ein professioneller Drehbuchautor engagiert, der erzählerisch aus dem Vollen schöpfen darf: Fiktive historische Hintergründe sind bereits entworfen worden, Wesenszüge, Ansichten und Verhaltensmuster für einen stilvollen Bösewicht genauso. Außerdem stehen schon digitale Städte, in denen sich die Nachbarn gegenseitig auf die großen Zehen treten, was vor allem die Atmosphäre im Spiel stark verdichten wird – etwa so, wie es bei *Half-Life* oder *Dark Project 2* der Fall war. In den meisten Orten trifft man nämlich bis zu 100 Menschen an, in der Hauptstadt sind es gar 200, allesamt be-



DACHSCHADEN In manchen Situationen könnte einem ein Wasserrohrbruch fast lieb sein. Aber Rotlicht soll ja gesund sein.

schäftigt mit Alltagsproblemen, mit Ballspielen oder Feilschereien.

Außerhalb der Zivilisation harrt dagegen das Abenteuer. Die begehbare Fläche unter freiem Himmel ist riesig: Sie werden Kellergewölbe durchstöbern, Kerker weit unter der Erdoberfläche von Gesindel befreien oder ehemals prachtvolle Schlösser besetzen, deren jetzige Hausherren noch zur Gastfreundschaft erzogen werden müssen.

40 Gegner wollen Ihnen die Ohren lang ziehen und um die Beine wickeln.

Insgesamt mehr als 40 unterschiedliche Gegnertypen treten in *Summoner* auf, ganz zu schweigen von einer Hand voll extra widerwärtiger Rassenhäuptlinge, die Ihnen erst die Ohren lang ziehen und anschließend um die Beine wickeln wollen. Macht aber nichts, immerhin haben Sie als „Beschwörer" die Option, sich Wesen aus dem Jenseits an Ihre Seite zu rufen.

Ganz gleich, wie herausragend im Endeffekt Story und Spielschema werden, eines lässt sich bereits jetzt sagen: Technisch ist *Summoner* ein helles Licht im Dunkeln des Genres. Die Texturen, die Animationen genauso wie die puffenden und sprühenden Zauberfeuerwerke lassen jedermanns Kinnlade spontan abwärtsklacken.

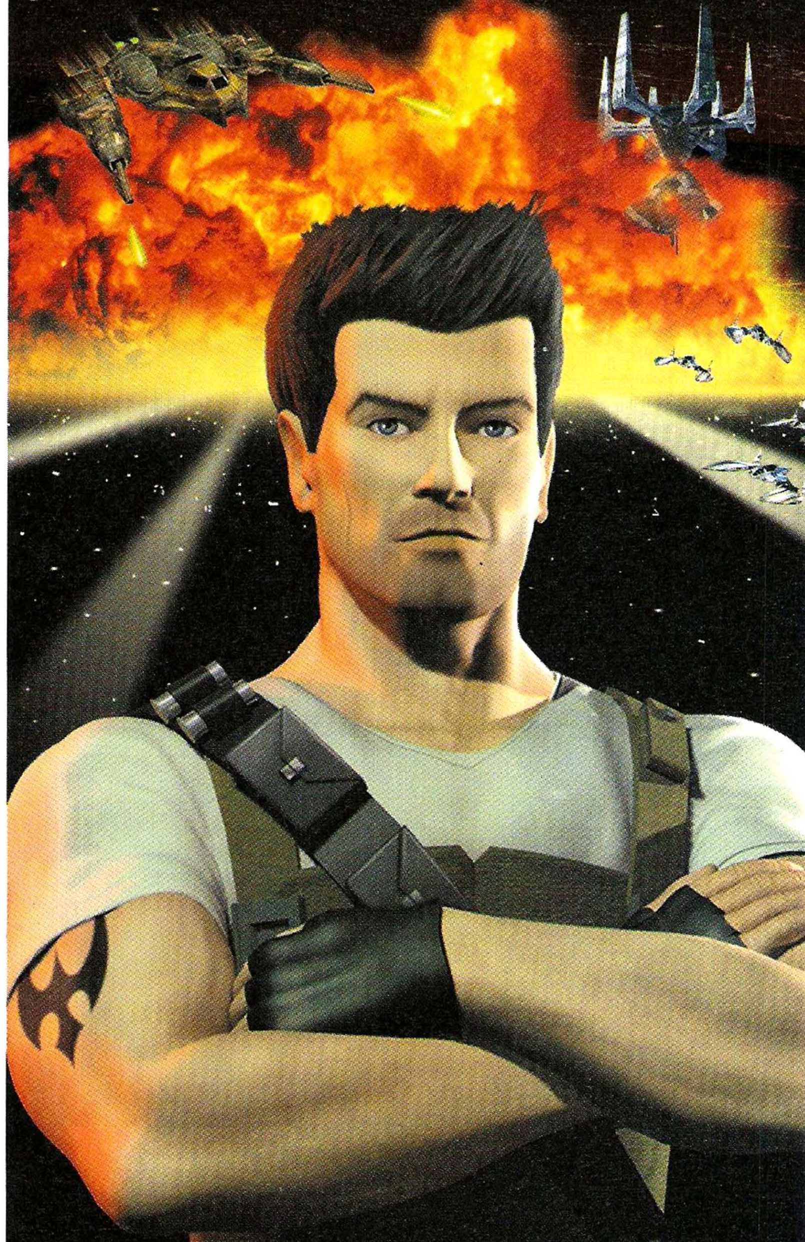
Daniel Ch. Kreiss

Brodelndes Leben: 100 simulierte Menschen pro Stadt sind alles andere als ein Pappenstiel.



IST DER DICKMANN! Golems zählen zu den behäbigsten, dümmsten, aber gleichzeitig kräftigsten Wesen der Fantasiewelt.

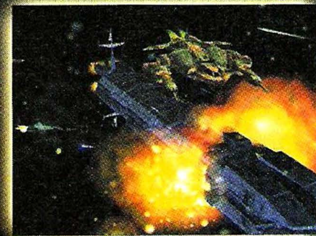
TACHYON™
THE FRINGE™



DAS ALL GIBT'S NUR IN EINER GRÖßE...
GIGANTISCH



Zwei Handlungsstränge verbinden sich zu einer einzigartigen Geschichte.



Gigantische Multiplayerschlachten mit bis zu 100 Spielern über Novaworld.

PC CD-ROM NOVALOGIC®
DOLBY SURROUND
NovaWorld™

©2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic und das NovaLogic-Logo sind eingetragene Marken und NovaWorld, das NovaWorld-Logo, Tachyon: The Fringe und Voice-Over-Net sind Marken von NovaLogic, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. SurroundSound-Dekodierungs-Hardware für Dolby SurroundSound benötigt. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories Licensing Corporations. 3Dfx ist eine Marke von 3Dfx Interactive, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. U.S. Patent Nr. 5.625.759 und 5.550.959. Gedruckt in der E.U.

Jäger der verlorenen Seelen

Harte Konkurrenz für Diablo 2 – Soulbringer ist eine fantastische Reise in die Finsternis.

■ ENTWICKLER **Gremlin Interactive** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2000** ■ SONSTIGES **Düstere Monstermetzelei in 3D mit rotierender Kamera**

QUICKIE

Schon wieder ein potenzieller *Diablo*-Killer? Gab es davon nicht in letzter Zeit schon einige?
Gab es. Aber während *Darkstone* und *Revenant* bei den Fans weitgehend untergingen und auch *Nox* nicht der erwartete *Diablo*-Ablöser wurde, hat *Soulbringer* tatsächlich das Zeug dazu, den Höllenfürsten vom Thron zu stürzen.

Was hat denn *Soulbringer*, was Blizzards *Diablo* nicht hat?
Soulbringer kann nicht nur mit einer wahrhaft epischen Hintergrundgeschichte aufwarten, sondern hat mit über 60 Karten, ebenso vielen Zaubersprüchen und über 60 Charakteren vor allem für geübte Rollenspieler einiges zu bieten.



■ KUTTENTRÄGER UND TEUFELSDIENER Die wenig vertrauensvoll wirkenden Mönche setzen im Kampf ausschließlich schwarze Magie ein.

Diablo 2 sollte sich auf harte Konkurrenz gefasst machen. Soulbringer könnte die vermeintliche Genrereferenz vom Thron stoßen.

Ein Dorf, in dem permanent Finsternis herrscht. Eine Gruppe boshafter Gottheiten, die eine ganze Welt in Schach hält. Menschen, denen die Seelen gestohlen wurden. Und ein Held, der auf der Suche nach einem verschwundenen Verwandten ahnungslos in das größte Abenteuer seines Lebens stolpert: Das sind die Zutaten, aus denen sich die düstere Geschichte von *Soulbringer* zusammensetzt – ein ungewöhnliches Rollenspiel für Freunde schwermütiger Fantasy-Epen.

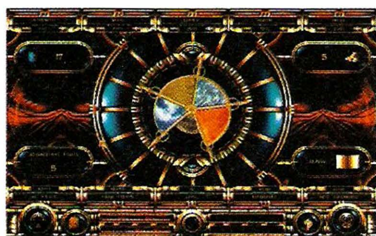


MACHT UND MAGIE Einige Zaubersprüche verursachen höchst originelle Lichteffekte. Leider wirken die Landschaften noch etwas karg.

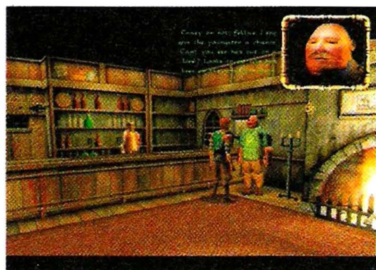
Auf den ersten Blick handelt es sich bei *Soulbringer* um ein typisches Rollenspiel in *Diablo*-Tradition: Sie schlagen sich durch Landschaften, Kellergewölbe und Labyrinthe, hacken auf die unterschiedlichsten Monster ein und kassieren Gold und Erfahrungspunkte, mit denen Sie die Persönlichkeitsattribute Ihres Helden allmählich steigern. Schon bald wird allerdings klar, dass *Soulbringer* um einiges komplexer und vor allem düsterer werden könnte als die allgegenwärtige Genrereferenz von Blizzard.

Die Geschichte beginnt, als Ihr namenloser Held nichts ahnend das ihm unbekannte Land Madrigal betritt. Eigentlich ist er lediglich hierher gekommen, um seinen vor einiger Zeit verschollenen Onkel zu suchen – doch bald wird er in die düstere Geschichte der Nachtwelt eingeweiht: Seit Jahrhunderten beherrschen sechs böse Gottheiten, so genannte Revenants, das Land, indem sie den Bewohnern ihre Seelen stehlen. Zwar gab es schon einmal einen Helden, der auszog, den Dämonen Einhalt zu gebieten – dieser Plan scheiterte aber kläglich. Nun sollen Sie in die Fußstapfen des Kriegers treten und Madrigal von seinen übermächtigen Peinigern befreien.

Die Welt von *Soulbringer* ist riesig: Im Laufe Ihrer fünf Kapitel umspannenden Reise werden Sie über 100 Orte besuchen, Unterhaltungen mit insgesamt 60 einzigartigen Charakteren führen und mehr als 450 potenzielle Feinde bekämpfen. Zahlreiche kleine Nebenaufträge werden Sie immer wieder von Ihrem Hauptziel, der Vernichtung der sechs Untoten, abbringen. Um in einer derart umfangreichen Welt zu überleben, stehen Ihnen neben konventionellen Waffen (Schwerter, Äxte, Pfeil und Bogen) noch über 60 Zaubersprüche zur Verfügung, die auf eine interessante Art gelernt und verwaltet werden: Die magischen Wunderwaffen werden im so genannten Seculorum aufbewahrt. Dieses übernatürliche Behältnis spiegelt das innere Gleichgewicht des Helden in Bezug auf die Elemente Feuer, Wasser, Erde, Luft und Geist. Jeder erlernbare Zauberspruch entspricht einem Element. Wendet Ihr Charakter einen



ELEMENTAR Im Seculorum werden die einzelnen Zaubersprüche des Helden verwaltet.



KNEIPENBEKANNTSCHAFT Gespräche werden über eingeblendete Textfenster geführt.



RUHE VOR DEM STURM Auf dem Hügel bahnt sich eine Massenschlacht an. In solchen Situationen sollten Sie sich zurückziehen und Ihre Verbündeten lieber mit Zaubersprüchen aus dem Hintergrund tatkräftig unterstützen.

Spruch an, wird das entsprechende Element im Seculorum größer – auf Kosten der anderen. Geraten die einzelnen Kräfte zu sehr aus der Balance, sind bestimmte Zauber nicht mehr anwendbar. Sie müssen sich also schon sehr früh im Spiel entscheiden, wie Sie vorgehen möchten: Halten Sie die Kräfte im Gleichgewicht und beherrschen alle Zaubersprüche oder spezialisieren Sie sich lieber auf eine oder zwei besondere Fähigkeiten?

Auch bei den bodenständigeren Kampfdisziplinen haben Sie interessante Möglichkeiten: Erstmals in einem Rollenspiel ist es möglich, Combos zusammenzustellen. Hierbei handelt es sich um Kombinationen verschiedener Schläge und Tritte, die einzeln vielleicht nicht ganz so wirkungsvoll sind. Als Combo angewandt, lassen sie dem Gegner aber wenig Zeit, sich zu wehren, und sind insofern besonders in Schlachten mit mehreren Feinden sehr empfehlenswert.

Bei Kämpfen können Sie nun erstmals Combos zusammenstellen. Diese Funktion war bisher eigentlich nur in Kampfspielen zu finden.

Grafisch ist *Soulbringer* momentan noch ein zweischneidiges Schwert. Die eigens entwickelte Engine verpasst den Umgebungen zwar eine ansehnlich-düstere 3D-Optik; einige Texturen und vor allem die Spielfiguren wirken aber noch sehr grob und pixelig. Auch die justierbare Kamera machte an einigen Stellen noch Probleme: In hitzigen Kämpfen kam es gelegentlich zu Perspektivensprüngen oder der Charakter verschwand im Schlachtengetümmel. Momentan arbeiten die Designer bei Infogrames noch fieberhaft an der Beseitigung solcher Patzer – immerhin soll *Soulbringer* schon Mitte Mai in den Läden stehen. Spätestens dann wird sich herausstellen, ob das dunkle Fantasy-Epos im Rennen um die Gunst des Publikums eine Chance gegen das übermächtige *Diablo* hat.

Andreas Sauerland



AUF DER CD-ROM!
Auf der CD-ROM finden Sie die Videoreportage zum Spiel.



KRISENSITZUNG Was wohl das Thema dieser Diskussion ist? Wahrscheinlich geht es um alberne Kopfbedeckungen.



HORIZONTERWEITERUNG Die Engine von Soulbringer ist recht leistungsfähig: Auf Nebel oder sonstige Mittel der künstlichen Sichtbegrenzung wurde komplett verzichtet.



Blitz Angriff

Liebesgrüße aus Moskau: Im Vorfeld zur Superspielemesse E3 verblüffen die Westwood Studios mit C&C Alarmstufe Rot 2. Wenn das kein Grund ist für Chefredakteur Florian Stangl, um zur Präsentation nach San Francisco zu jetten und Sie mit ersten Bilder und Insider-Infos zu Grafik, Steuerung und Story zu versorgen.

QUICKIE

Die Einheiten sind Standard, oder?
Weit gefehlt: Die Sowjets setzen zum Beispiel PSI-Kräfte ein, mit denen sie Riesenkraken kontrollieren. Außerdem kann man unschuldigen Kühen Bomben umbirden und sie ins feindliche Lager schicken...

Sieht das Spiel wirklich so aus?
Nicht ganz. So viele Effekte und Einheiten gleichzeitig werden Sie im laufenden Spiel kaum zu sehen bekommen. Allerdings kommen Explosionen, Flammen und Mündungsfeuer näher an das tatsächliche Spiel ran als im Falle von *Tiberian Sun*.

▪ THUNDER IN PARADISE
In der Sowjet-Kampagne überfallen die Russen die romantische Küste von Florida. Die alliierte Basis ist schnell zerstört.

Ich weiß, was Du letzten Sommer getan hast: Geschönte Appetitmacher-Screenshots, großspurig angekündigte aber dann doch nicht enthaltene Funktionen wie etwa Tag- und Nachtwechsel, enttäuschende Spielgeschwindigkeit im Mehrspielermodus und zu allem Überdruss eine 99-Mark-Hochpreispolitik: Command & Conquer 3: Tiberian Sun hat deutliche Kratzer am Image der Echtzeitstrategie-Serie hinterlassen. Mit Alarmstufe Rot 2 (= Command & Conquer 4) soll alles besser werden - und vor allem schneller. Mehr Tempo, mehr Pulsschlag, mehr Action, kurz: ein Spiel wie eine Achterbahnfahrt, das ist Alarmstufe Rot 2. Ohne natürlich auf taktische und strategische Tiefe verzichten zu müssen.

Zur Überraschung vieler und im Gegensatz zu Blizzards WarCraft 3 stellen die Westwood Studios nicht auf „echte" 3D-Grafik um, sondern nutzen den Tiberian-Sun-Code als technisches Fundament. Szenario und Story sind klar als Fortsetzung zu Alarmstufe Rot angelegt, das einen fiktiven Zweiten Weltkrieg zwischen den USA und der Sowjetunion inszenierte - ohne Beteiligung der Deutschen: Nach dem Sieg über Stalin halten sich die Vereinigten Staaten für unbesiegbar und unterschätzen die Gefahr, die durch den russischen General Romanov entsteht. Dies bemerkt die US-Regierung allerdings erst, als die Frühwarnsysteme versagen; ein Telefonat mit der Moskauer Führung bringt Gewissheit: Russland erklärt Amerika den Krieg. Doch die eiligst entsicherten US-Atomraketen weigern sich, ihre Silos zu verlassen. Derweil landen die sowjetischen Truppen an der US-Küste und marschieren auf Washington zu. Unterwegs hinterlassen sie eine Spur der Verwüstung: Gekämpft wird in New York, Chicago, Florida, Pearl Harbor und Ohio. Romanovs Plan: Die USA sollen nicht zerstört, sondern erobert werden, um die Bodenschätze ausbeuten zu können. Die Kampagne der Amerikaner spielt größtenteils in Europa und Afrika - unter anderem in Deutschland, Frankreich, Sibirien, Ägypten und schließlich in Moskau.



STADT, LAND, FLUSS **In der Kampagne der Alliierten müssen Sie bis ins eisige Sibirien vorrücken, um die Sowjets zu besiegen. Alarmstufe Rot 2 setzt auf eine ausgeklügelte Mischung von Land-, See- und Lufteinheiten.**

Der nervenaufreibende Schlagabtausch wird angereichert mit Anspielungen auf historische Vorkommnisse, Personen und Schauplätze. Schlichtweg atemberaubende computergenerierte Szenen verbinden die Missionen miteinander und verleihen dem Spiel eine einmalige Atmosphäre. Sehenswürdigkeiten und realistisch anmutende Städte sorgen für hohe Authentizität; in New York gibt es selbstverständlich eine Freiheitsstatue, in Paris einen Eiffelturm mit aufgepfropfter Teslaspule.

Bauhof, Kraftwerke, Waffenfabrik, Kaserne, Raffinerien, Infanteristen, Panzer, Flammentürme, Kampfhelikopter, Bomber, Truppentransporter, Ingenieure, Wachhunde, Spione, Raketenwerfer, MiGs, Transporthubschrauber, Schattengenerator, Minenleger - an den Grundfesten der Alarmstufe-Rot-Welt ändert sich wenig. Auch U-Boote, Zerstörer und Kreuzer feiern ein furioses *C&C*-Comeback; Kampfdelfine und Riesentintenfische (kein verspäteter Aprilscherz!) ergänzen die Marine. Und wenn wir schon mal bei ausgefallenen Einheiten sind: Der russische Superheld bestückt Kühe mit Bomben, die anschließend in den US-Stützpunkt traben. Die russischen Geheimwaffen: Soldaten, die via Gedankenkontrolle gesteuert werden, sowie die inzwischen stark verbesserte Eiserne-Vorhang-Technologie, die man bereits aus Alarmstufe Rot kennt und die einzelne Einheiten kugelfest macht. Entgegenzusetzen haben die Amis die Chronotechnologie, mit der man Einheiten kreuz und quer über die Karte beamen kann.

„Für Königin und Vaterland" oder „Komm, Blechbubi, tanz mal!" - den für Alarmstufe Rot typischen und in Tiberian Sun schmerzlich vermissten Humor wollen die Entwickler wieder aufleben lassen. Deshalb sind auch einige absolute Publikumslieblinge wie der Spion oder Tanya wieder mit von der Partie; die Söldnerin kann sogar durch Flüsse und Seen schwim-

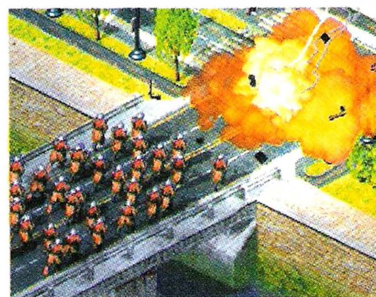
Der russische Superheld bestückt Kühe mit Bomben, die anschließend in den US-Stützpunkt traben.



ZIEMLICH GROB **Alarmstufe Rot 1 war damals richtungsweisend, wirkt heute aber veraltet.**



DA LACHT DIE SONNE **Tiberian Sun nutzte erstmals Voxel-Einheiten und 3D-Gelände.**



ROTE FLUT **C&C 4 basiert auf der leicht verbesserten Grafik von Tiberian Sun.**

So spielt sich C&C: Alarmstufe Rot 2

Auch wenn das Spielprinzip stark an den direkten Vorgänger Alarmstufe Rot und das vor einigen Monaten veröffentlichte C&C: Tiberian Sun erinnert, gibt es einige wichtige Neuerungen. Wir haben für Sie die neuen Einheiten und deren Fähigkeiten unter die Lupe genommen.



1 PSI-Sensor
Mit diesem Gebäude kontrollieren die Sowjets Tiere wie Riesenkraken oder Delfine, die mit Sprengsätzen ausgerüstet werden können.

2 Eiserner Vorhang
Eine unglaublich mächtige, aber energieintensive Erfindung: Der Eiserne Vorhang macht eine ausgewählte Einheit für kurze Zeit unverwundbar.

3 Bauhof
Hier werden Ihre Gebäude erstellt. Wie viele andere Bauwerke kann auch der Bauhof in den Schildkrötenmodus versetzt werden, um besser gegen Angriffe gerüstet zu sein.

4 Barrikaden
Sichern Sie Ihre Basis mit diesen Panzersperren, können Sie sich länger gegen Angriffe von Bodentruppen halten. Allerdings müssen Sie wertvolles Erz dafür opfern. Ob gegnerische Einheiten darauf feuern werden oder nicht, ist unklar.

5 Teslaspule
Sie verschleudert gefährliche Blitze. Die relativ geringe Reichweite kann erhöht werden, wenn Sie mehrere Teslasoldaten mit gedrückter Steuerungstaste zwingen, auf die Spule zu feuern. Dadurch lädt sie sich auf und verbruzzelt Einheiten selbst in großer Entfernung mit einem Blitz.

6 MG-Nester
Ähnlich den kleinen Bunkern aus Alarmstufe Rot dürfen Sie diese MG-Nester in der Nähe des Gegners platzieren. Sie halten mehr aus als normale Soldaten, doch sind sie natürlich unbeweglich.

7 Wachhunde
Wie schon im Vorgänger enttarnen die besten Freunde des Menschen Spione und greifen anrückende Soldaten an.

8 Delfine
Durch die PSI-Kontrolle werden aus den harmlosen Säugetieren gefährliche Transporter für Minen, die gegen Seeeinheiten eingesetzt werden.

9 Ölfässer
Anstatt mühsam ein Gebäude in Schutt und Asche zu ballern, genügt ein Treffer auf nahe stehende Ölfässer, die mit einer gewaltigen Explosion alles in ihrem Umkreis zerstören.

10 Flugzeugträger
Eine der besten, wenngleich langsamen Waffen der Alliierten. Sie transportieren mehrere Kampfbomber bis zur gegnerischen Basis, die dann aus der Luft bombardiert werden.

11 Teslasoldaten (Elektrobots)
Die mobilen Teslaspulen werden nur von den Sowjets benutzt. Ihre Energieblitze sind gefährlich, besitzen jedoch nur eine geringe Reichweite.

12 Zeppeline
Die altmodisch wirkenden Bomber sind verheerend, können aber von einer effektiven Luftabwehr leicht ausgeschaltet werden – solange diese genügend Strom besitzt. Beide Seiten besitzen Luftfahrzeuge.

men und sprengt Schiffe und Gebäude. Manche Einheiten sind je nach Angriffsziel universell einsetzbar – Beispiel Spion: Er kann Kraftwerke lahm legen, Credits aus der Erzraffinerie klauen und Technologien aus dem gegnerischen Techzentrum beschaffen. Die Blaupausen lassen sich mit eigenen Entwicklungen kombinieren, so dass sogar komplett neue Einheiten entstehen.

Damit's mit der eingangs angesprochenen Achterbahnfahrt was wird, dürfen Sie sich auf Einrichtungen freuen, mit denen sich ein eventuell schon verloren geglaubtes Spiel doch noch kippen lässt. Deshalb gibt es diesmal Waffensysteme, die der einen oder anderen Seite eine extreme Überlegenheit zu Lande, zu Wasser oder in der Luft verschaffen: Während Atomraketen in Alarmstufe Rot 1 lediglich dezenten Schaden anrichteten, werden in Teil 2 ganze Landstriche verwüstet, falls der Betroffene den Startvorgang nicht rechtzeitig stoppen kann. Immerhin werden vor dem Abschuss etliche Warnungen abgegeben, die dem Opfer den Angstschweiß auf die Stirn treiben. Die Spieldesigner wollen nach eigener

Der Spion kann Kraftwerke lahm legen, Credits aus der Erzraffinerie klauen und Technologien aus dem gegnerischen Techzentrum beschaffen.

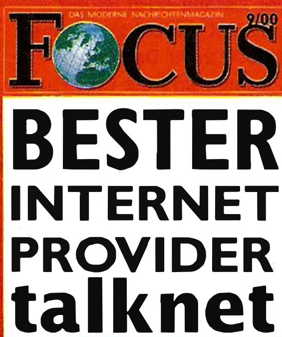


ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Steht die russische Luftflotte erst vor New York, ist bei den Alliierten Panik angesagt. Markenzeichen wie die Freiheitsstatue bereichern die Missionen.

Aussage außerdem etwas gegen die häufig allzu ähnlichen und unausgewogenen Einheiten in bisherigen Echtzeitstrategiespielen tun – sagt ausgerechnet Westwood, der „Erfinder" des Tankrushs.

Vielleicht wichtigste Neuerung: Für Alarmstufe Rot 2 wird die Steuerung an entscheidenden Stellen umgekrempelt. Die C&C-Symbolleiste wird zugunsten einer größeren Spielfläche entschlackt; statt dessen klickt

Fakten. Fakten. Fakten.



- überlegener Sieger im Focus-Test mit 59 Online-Anbietern
- einer der günstigsten Internet-Tarife
- schnelle und problemlose Einwahl zu jeder Tages- und Nachtzeit
- Sieger über 57 Online-Anbieter in der Kategorie „Qualität"
- bester Internet Provider Deutschlands

Das waren die Ergebnisse des gnadenlosen Focus-Härtetests.
Was sollen wir dem noch hinzufügen?

Anmelden oder Gratis-CD bestellen unter www.talknet.de/talknet

www.talknet.de
Der bessere Weg ins Internet



Gut gegen böse

Westwood liebt Klischees: Die Sowjets bedienen sich paranormaler Kräfte, wogegen die Alliierten wie moderne John-Wayne-Abklatsche wirken.



Allierte



Sowjets



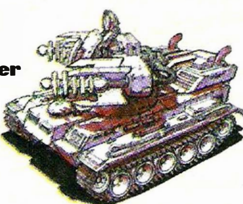
MG-Schütze
Kleinste Kampfeinheit mit einem Maschinengewehr



Flammenwerfer
Billig zu produzierender Soldat mit Flächenwirkung



Leichter Panzer
Schnell zu produzieren, aber nur schwach bewaffnet



Teslapanzer
Verschießt starke Blitze, ist aber eher schwerfällig



Flugzeugträger
Kann mehrere Kampfbomber zum Gegner transportieren



Transporthubschrauber
Kann jeweils eine andere Einheit zum Gegner befördern



Tanya
Schön, sexy, gefährlich: Lässt erneut die Blechbubis tanzen



Crazy Ivan
Volkovs Nachfolger kann Kühe mit Bomben ausrüsten



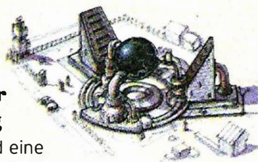
Erzsammler
Endlich bewaffnet, kann sich der Sammler zur Wehr setze



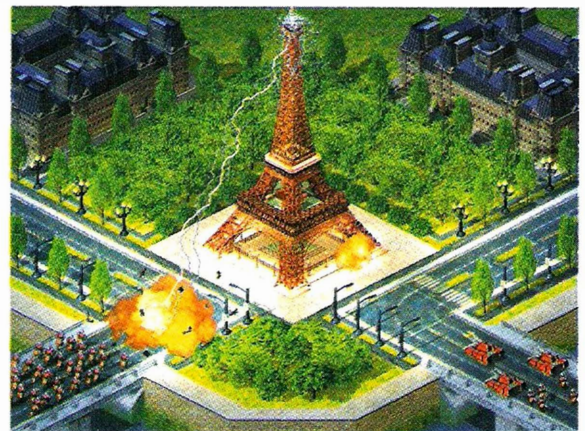
Erzsammler
Auch die Sowjets setzen aus wehrhafte Gerölltransporter



Chronosphäre
Versetzt Einheiten an einen beliebigen Ort auf der Karte



Eiserner Vorhang
Damit wird eine Einheit für kurze Zeit unverwundbar



TOUR DE FRANCE Die Sowjets überfallen die USA, die Alliierten kämpfen sich dagegen quer durch Europa bis nach Moskau vor.

Außerdem neu: ein Planungsmodus, mit dem man Attacken auf einfache Weise synchron und zeitgesteuert durchführen kann.

man einfach die entsprechenden Gebäude an, um dort beispielsweise Einheiten produzieren zu lassen oder Technologien zu erforschen. Wer nicht auf Tastaturkürzel zurückgreifen möchte, darf für anspruchsvollere Kommandos immer noch auf die gewohnten Icons zurückgreifen. Außerdem neu: ein Planungsmodus, mit dem man Attacken auf einfache Weise synchron und zeitgesteuert durchführen kann. Das wird besonders für den Mehrspielermodus interessant: Westwood Online fungiert dabei wieder als zentrale Anlaufstelle für vernetzte C&C-Fans; sowohl fürs Netzwerk als auch fürs Internet bastelt der Hersteller an ausgefallenen Mehrspielermodi, um gegenüber StarCraft und Age of Empires 2 verlorenen Boden gut zu machen.

Tiberian Sun hat gezeigt, dass man allein aufgrund von Bildschirmfotos noch nicht auf einen baldigen Veröffentlichungstermin schließen kann – vor Anfang 2001 ist mit Alarmstufe Rot 2 nicht zu rechnen. Lust auf noch mehr Details und Bilder? PC Games wird die C&C-Fans in den kommenden Ausgaben mit weiteren Insider-Infos versorgen.

Florian Stangl / Petra Maueröder



LAD MICH AUF Feuern mehrere Elekrobots auf eine Teslaspule, wird deren ansonsten geringe Reichweite deutlich verstärkt.

Kampf der Elemente

In Shinys erstem Echtzeitstrategiespiel werfen Sie Ihre bemitleidenswerten Opfer den Göttern zum Fraß vor.

■ ENTWICKLER **Shiny** ■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **3D-Echtzeitstrategie mit Rollenspiel- und Action-Elementen**

QUICKIE

Schon wieder Götter? Hat sich Shiny irgendwie auf religiöse Themen eingeschossen? Scheint fast so - immerhin verglichen die Designer seinerzeit schon *MDK* mit einer „religiösen Erfahrung" - und nachdem man mit *Messiah*-Engel Bob das Christentum humoristisch beleuchtet hat, sind eben jetzt die Naturgötter dran.

An was erinnern mich denn diese Screenshots? Aufmerksame Leser werden sich vielleicht noch an *Giants* erinnern (letzte Vorschau in Ausgabe 11/99). Das hoffentlich dieses Jahr noch erscheinende Spiel weist nicht nur inhaltlich einige Parallelen zu *Sacrifice* auf, sondern wurde auch optisch in ähnlichem Stil umgesetzt.



FRONTALANGRIFF Wer aus diesem ungleichen Duell als Sieger hervorgeht, dürfte nicht schwer zu erraten sein.



ÜBERSICHTLICH Eingeblendete Fenster lassen Sie das Geschehen an verschiedenen Orten gleichzeitig verfolgen.

Die Designer, die für Dave Perry und seine Firma Shiny arbeiten, scheinen mittlerweile Spezialisten für abgedrehte Spielideen zu sein: Nach *MDK* und *Messiah* arbeiten sie momentan an der Fertigstellung von *Sacrifice*, einem Echtzeitstrategiespiel, in dem Sie sich mit obskuren Naturgöttern und den Herrschern über Leben und Tod anlegen.

Schon jetzt ist allerdings klar, dass es sich bei *Sacrifice* um alles andere als ein typisches Echtzeitstrategiespiel handeln wird: Sie übernehmen die Rolle eines Zauberers in einer riesigen Fantasywelt, die aus fünf schwebenden Inseln besteht. Über jeden dieser Kontinente herrscht ein anderer Gott, der mit seiner Persönlichkeit das Aussehen seines Reiches bestimmt. So ist die Insel von Pyro, dem Feuergott, eine einzige Flammenhölle mit Vulkanen und Lavaseen. Die Göttin des Lebens, Persephone, herrscht dagegen über farbenfrohe, lichte Landschaften. Sie entscheiden sich zu Beginn des Spiels, welchem Himmelswesen Sie dienen möchten, und bekämpfen folglich die Anhänger anderer Religionen. Als mächtiger Magier agieren Sie dabei eher im Hintergrund und befehligen Ihre Truppen (ähnlich wie in *Populous 3*) aus sicherer Entfernung - Sie haben allerdings auch die Möglichkeit, jederzeit die Kontrolle über einen Ihrer Untergebenen zu übernehmen und das Geschehen aus der Ego-Perspektive zu verfolgen. Ein übersichtliches und leicht zu bedienendes Interface sorgt dafür, dass Sie sich ganz und gar auf das Geschehen am Bildschirm konzentrieren können. Besonders interessant: Das Steuerungsmenü Ist „lernfähig" und merkt sich bestimmte Aktionen des Spielers, um sie später als mögliche Handlungsoption von selbst anzubieten. Offensichtlich legt Shiny großen Wert darauf, *Sacrifice* sowohl für Strategen als auch für Actionfans attraktiv zu machen: Zeitraubende Aufbauorgien und Ressourcen-Abbau werden auf ein Minimum reduziert; stattdessen wird zu jedem Zeitpunkt effektvolle Action im Mittelpunkt stehen.

Andreas Sauerland



BERGSTEIGER Mit Riesenschritten erklimmt eines Ihrer Monster den Hügel. Besonders im Ego-Modus wird deutlich, wie wichtig die geschickte Nutzung von Höhenunterschieden ist: Gegner könnten sich überall verstecken.



FEUERWALZE Als Magier verfügen Sie über eine Reihe zerstörerischer Zaubersprüche.

Die ganze Welt des Fußballs

Von der Chefetage auf den Rasen! In Anstoss Action tauschen Sie Nadelstreifen-Anzug gegen Fußballtrikot.

■ ENTWICKLER **Ascaron** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Kann mit dem Management-Part von Anstoss 3 kombiniert werden**

QUICKIE

Welche Teams und Meisterschaften wird *Anstoss Action* bieten?
Neben der heimischen Meisterschaft erwarten Sie internationale Wettbewerbe. Mangels offizieller Lizenz werden die Teams und Wettbewerbe erfundene Namen tragen.
Welcher Aspekt wird wichtiger sein, das Management oder das Spiel auf dem Feld?
Anstoss Action alleine betont die sportliche Komponente, im Verbund mit *Anstoss 3* nehmen beide Aspekte denselben Stellenwert ein.

Wirtschafts- und Fußballsimulation in einem. *Anstoss Action* verbindet erstmals den stressigen Job eines Bundesliga-Managers mit einer realistischen Darstellung der Ereignisse auf dem Spielfeld.

Bisher war die Welt der Fußballspiele schön übersichtlich: Sportsleute mit Hang zur Wirtschaftssimulation frönen Managerprogrammen wie *Anstoss 3* oder *Kicker Fußballmanager*. Wer die Kickerstars höchstpersönlich übers Feld scheuchen möchte, greift auf reinrassige Sportspiele à la *FIFA 2000* zurück. Mit *Anstoss Action* steht Sportsfreunden jetzt ein Produkt ins Haus, das den Spagat zwischen den beiden Extremen wagt. Die Entwickler bei Ascaron nutzen die aus den in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen von *Anstoss 3* bekannte 3D-Technik. Diesmal allerdings greifen Sie selber ins Geschehen auf dem Rasen ein. Die Zielsetzung der Programmierer ist ambitioniert: Was Realismus und Spielgefühl angeht, orientiert man sich am Klassenprimus *FIFA 2000* und will das EA-Produkt in diesen Disziplinen sogar übertreffen. Dank ausgeklügelter KI und intuitiver Steuerung soll es bei *Anstoss Action* beispielsweise viel schwieriger werden, das Programm mit einstudierten Standardspielzügen zu überlisten. Unrealistisches Kick and Rush, das in früheren Sportspielen oft erfolgreich war, soll der Vergangenheit angehören.

Grundsätzlich werden Sie die Wahl zwischen zwei verschiedenen Spielmodi haben: Der Actionmodus ist für das schnelle Spiel zwischendurch gedacht, während sich Realismusfanatiker im Simulationsmodus austoben.

Das Beste aus zwei Welten: Anstoss Action richtet sich gleichermaßen an Ball- und Finanzkünstler.



PECH GEHABT Spieler, die sich zu sehr ins Zeug legen, bekommen es mit dem Unparteiischen zu tun. Wer ungestört foulen will, schaltet den Schiedsrichter per Optionen einfach ab.

Das interessanteste Feature von *Anstoss Action* ist allerdings die hundertprozentige Kompatibilität zu *Anstoss 3*: Besitzer beider Programme können sowohl den Job des Managers übernehmen als auch bei den wöchentlichen Spielen über den Rasen hechten. Das Verhalten der computergesteuerten Kicker wird hierbei maßgeblich von deren Leistungswerten aus dem Management-Part bestimmt: So wird beispielsweise ein aggressiver Spieler im Zweikampf eher zu unfairen Mitteln greifen als ein ruhigerer Sportsmann, der seine Gegner lieber per Tackling angeht. Für Abwechslung auf dem Spielfeld sollen verschiedene Spezialmanöver sorgen, die die Entwickler bei bekannten Fußballgrößen abgeschaut haben. Solche Griffe in die Trickkiste sollten allerdings nur sparsam eingesetzt werden, da das Programm die Kondition und Fitness jedes Spielers überwacht. Wer sich zu sehr verausgabt, wird kaum volle 90 Minuten durchstehen.

Sascha Gliss

PLANUNG IST ALLES Auf diesem Bildschirm ändern Sie die Aufstellung und Taktik Ihres Teams während des Spiels.



BANANENSCHUSS Freistöße und Eckbälle können je nach Fähigkeit des Spielers angeschnitten oder über die Köpfe der gegnerischen Abwehrspieler gelupft werden.

Rundenweise Echtzeitaction

Endlich eine interessante Alternative zum Echtzeit-Einerlei: Battle Isle kann ein ganzes Genre aus der Lethargie wecken.

■ ENTWICKLER **Blue Byte** ■ VERTRIEB **Blue Byte** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie**

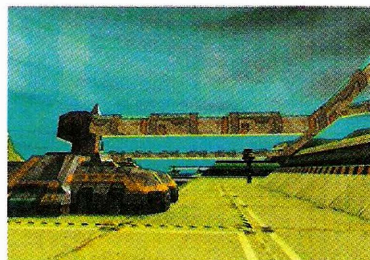
QUICKIE

Ist das *Battle Isle 5?*
Ja und Nein. Der Vorgänger hieß *Incubation - Battle Isle Phase 4*, hat sich aber nie als offizieller vierter Teil der *Battle Isle*-Saga durchgesetzt. Daher würde *Der Andosia-Konflikt* die Ziffer 4 tragen - allerdings verzichtet Blue Byte auf eine Versionsnummer im Spielenamen.

Trifft man auf alte Bekannte?
Genau. Die *Incubation*-Protagonisten Major Rachel Rutherford und Sergeant Alexander Bratt werden wieder die Hintergrundgeschichte mit Leben füllen, die Nashorn-Panzer, Titanen und Zeniten werden ebendieses auf dem Spielfeld vernichten.



PLANWIRTSCHAFT Als Fundament jeder Grundlage muss die Basis gut geplant sein.



FLANSCH Strom- und Wasserversorgung sind Angriffsziele.

Noch vor wenigen Jahren war *Battle Isle* der Inbegriff anspruchsvoller Rundenstrategie. Mittlerweile ist die Science-Fiction-Saga, die mit *Incubation* ihren letzten Höhepunkt feierte, ein wenig in Vergessenheit geraten. Längst ist Echtzeit im Genre das Maß aller Dinge. *Der Andosia-Konflikt* wird die Vorteile beider Spielprinzipien kombinieren.

Genau acht Jahre ist es her, dass BlueByte mit *Battle Isle* seinen guten Ruf als Spieleschmiede begründete. Das für damalige Zeiten ungeheuer spannende Spielkonzept vereinte auf eine völlig neuartige Weise Rundenstrategie mit komfortabler Mausbedienung und nennenswerter Grafik. Lange Zeit waren die futuristischen *Battle Isle*-Spiele sehr erfolgreich, auch das nahe verwandte *History Line* war in den Charts zu finden. Mit dem Aufkommen der Echtzeitstrategie war es mit der Herrlichkeit allerdings zu Ende: Die *Warcrafts* und *Command & Conquers* liefen der Rundenstrategie den Rang ab. In *Incubation* versuchte man, *Battle Isle* mit 3D-Grafik zu verheiraten - was zwar gelang, bei den Käufern aber nur auf geringes Interesse stieß. Bei *Battle Isle: Der Andosia-Konflikt* soll alles anders werden. So wird der beliebte Basisbau wieder eingeführt, ein auf das Spiel Einfluss nehmendes Wettersystem eingeführt und vor allem das starre Rundenprinzip aufgeweicht.

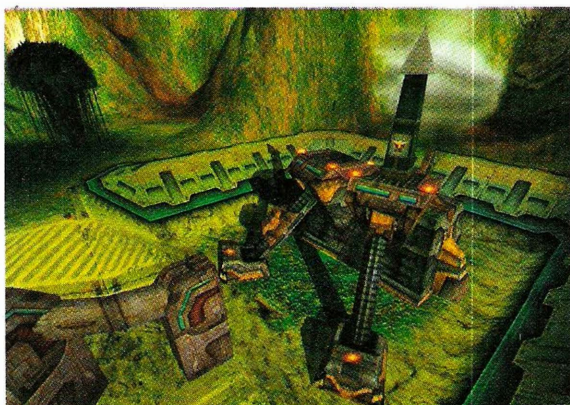
Einerseits hat man die für den Spielspaß wichtige Action, andererseits verfügt man über genügend Zeit, um intelligente Strategien auszuklügeln.

Eine typische Runde dauert bis zu zehn Minuten und besteht aus zwei Phasen. In der ersten Phase werden Bauaufträge vergeben. So können die Gebäude der Basis aufgebaut oder in den Fabriken Nachschub bestellt werden. Je nach Umfang der Arbeiten stehen die Objekte schon in der nächsten Runde zur Verfügung oder erst etliche Stunden später. Diese Phase, in der sämtliche Kriegsparteien gleichzeitig agieren, wird nach einer vorgegebenen Zeitspanne beendet.

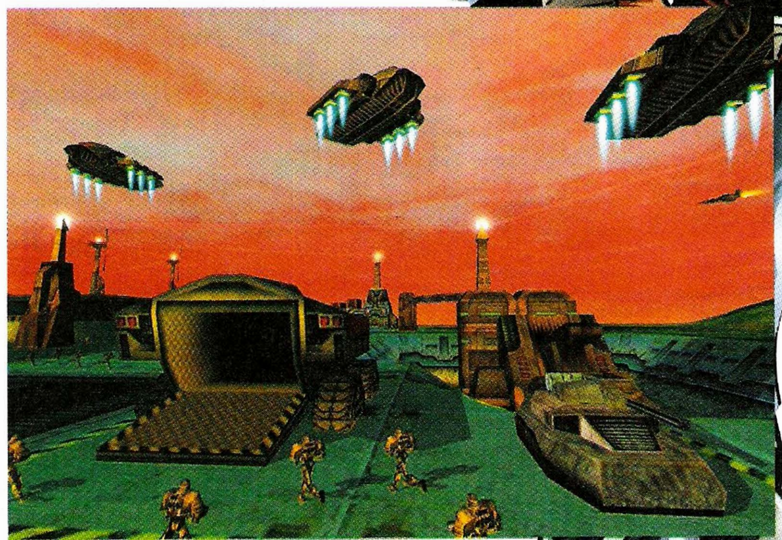
Die zweite Phase erinnert an gängige Echtzeitstrategiespiele. Die Einheiten können nun bewegt und auf starre oder mobile Ziele angesetzt werden. Die Steuerung entspricht dabei dem gängigen Standard: Zunächst wird die Einheit mit der Maus



■ FRAUENPOWER Major Rachel Rutherford wird wieder einmal den Scay'Ger zeigen, wozu ihre Waffen zu gebrauchen sind.



FRANSIG Die Engine schafft es, bis zu 1.600x1.200 Bildpunkte darzustellen. Bei dieser Auflösung sind sogar einzelne Blätter erkennbar.



DETAILVERLIEBT Nicht nur Bodenobjekte werfen akkurate Schatten, auch Berghänge und sogar die Wolkenschichten.



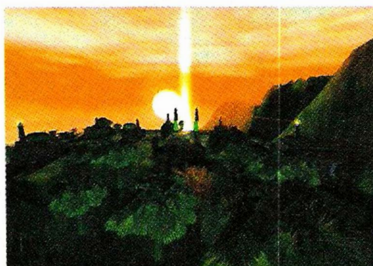
STRAHLEND SCHÖN Konnten die Scay'Ger bislang durch ihre Anzahl beeindrucken, so verfügen sie nun über effiziente Waffensysteme.

markiert, anschließend weist man ihr ein Fahr- oder Angriffsziel zu. Die rundenbasierten Wurzeln sind noch erkennbar: Radien um die Boden-, Luft- und Wassereinheiten zeigen an, wie weit sie noch vorrücken können, wie oft und wie weit sie noch schießen können und wie weit sie sehen. Diese Phase ist wiederum nach einem vorgegebenen Zeitraum zu Ende.

Die Vorteile dieses Spielprinzip liegen auf der Hand: Einerseits hat man die für den Spielspaß so wichtige Action, andererseits verfügt man über genügend Zeit, um ausgefeilte Taktiken auszuklügeln. Das in *Battle Isle: Der Andosia-Konflikt* verwendete Rundenprinzip macht den Rohstoffeinsatz zu einer Denksportaufgabe: Da die Runden in jeder Mission einen unterschiedlich langen Zeitraum umfassen (von wenigen Minuten bis hin zu einem ganzen Tag), ist die Energiefördermenge und damit der gestattete Verbrauch extrem unterschiedlich. Wie bereits bei *Incubation* setzt Blue Byte bei *Battle Isle: Der Andosia-Konflikt* auf 3D-Grafik. Die Engine vom slowakischen Studio Cauldron stellt Wettereffekte und echtzeitberechnete Schatten in höchster Qualität dar. Die 3D-Grafik wird genutzt, um Kampfszenen perfekt in Szene zu setzen – durch verschiedene Kameraeinstellungen (Totale, Vogelperspektive, Gegenschuss etc.), die auf Wunsch automatisch gewählt werden, erzeugt das Programm filmähnliche Szenen.

Harald Wagner

Das Rundenprinzip macht die Rohstoffbeschaffung zu einer knackigen Denksportaufabe.



VEGETATIV Die Flora bietet der Fauna die Möglichkeit zum unbemerkten Anschleichen.



EUROPE ONLINE®

Europe Online und Hauppauge heißt das starke Doppel, das Ihnen ein unverschämt gutes Angebot unterbreitet.

INTERNET VIA SATELLIT

NUR DM 29.90 pro Monat*

Jetzt: 2 Monate testen.

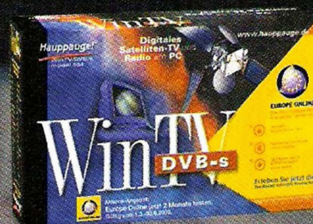
Mit Europe Online und Hauppauge geniessen Sie Broadband-Technologie vom Feinsten.

- Satelliten-Surfen – bis zu 6x schneller als ISDN
- Downloaden mit bis zu 2Mbit im High Speed-Modus. Im Offline-Betrieb!!! Ohne zusätzliche Übertragungskosten. (Spiele, Software, Shareware, Freeware, FTP-Files, Treiber, Musik, Videos, Filme u.v.a.m.)
- Neue Multimedia-Dimension Digitales TV/Radio free to air, digitale Audio- und Videostreams (mp3, MPEG), digitale Aufnahme und Wiedergabe

Digitaler High Speed Videotext

Und alles, was Sie über Europe Online heute und in Zukunft empfangen können. Wie Nachrichten, Sport, Börse, Reise, Kultur, Kunst, Online-Shopping, Live- Webübertragungen, Events oder Chats.

Alles, was Sie brauchen, sind die Hauppauge WinTV-DVB-s Karte, ein Europe Online Zugang und eine auf ASTRA ausgerichtete digitale Satellitenschüssel.



Aktions-Angebot

Beim Kauf der WinTV-DVB-s Karte und Anmeldung über Hauppauge in der Zeit vom 1.3. bis 30.6.2000 erhalten Sie

Europe Online 2 Monate zum Testen.

Paketpreis WinTV-DVB-s + 2 Monate Test für DM 599,– (Einzelpreis Karte DM 599,–; Einzelpreis 2-Monats-Abo Europe Online DM 59,80).

* plus eventuelle Providerkosten und Telefongebühren

Setzen Sie jetzt alles auf eine Karte: auf die digitale Zukunft mit Hauppauge und Europe Online.

Hauppauge!®

Ausführliche Infos über www.hauppauge.de

Dem Jungbrunnen entstiegen

Erst satte zwölf Jahre nach Teil 1 nähert sich das Rollenspielfest Pool of Radiance 2 langsam dem Presswerk.

■ ENTWICKLER **SSI** ■ VERTRIEB **Mattel Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ SONSTIGES **Komplexes Rollenspiel im Baldur's-Gate-Stil**

QUICKIE

Wie wird das Spiel in Deutschland heißen? Sicher sind wir uns nicht. Nach Studium unserer Englischlexika schwanken wir zwischen a) Das beleuchtete Schwimmbad, b) Billard des Glanzes oder c) der Möglichkeit, dass auch bei Mattel niemand den Namen wirklich versteht und er darum 1:1 übernommen wird.

Entwickelt die Firma SSI nicht eigentlich Strategiespiele? Stimmt. Auch, nicht ausschließlich. Auf das Konto der Entwickler gehen viel diskutierte und viel gelobte Titel wie die der *Panzer General*-Serie.

Dass sich der ehemalige Kulthersteller SSI ausgerechnet mit *Pool of Radiance 2* im Rollenspielzirkus zurückmeldet, dürfte alles andere als ein Zufall sein: Das Original begründete dereinst den weltweiten Erfolg der Firma. Jetzt soll die Renaissance der guten Zeiten eingeläutet werden.

Seit den Geschehnissen der Originalgeschichte sind Jahrzehnte ins Land gezogen, tatsächlich schien der Frieden in der Mondseeregion dauerhaft eingekehrt zu sein. Doch von jetzt auf nachher ist alles anders: Das Böse – hm, präziser ging's nicht? – hat die magische Quelle unter dem Hafenstädtchen New Phlan auf gespenstische Weise erneut zum Brodeln gebracht. Wer sich seitdem an das feucht-fiese Nass herantraut, wird schwuppdiwupp in einen Zombie transformiert. Demnach wird Ihr Auftrag als Pfadfinder bald sein, zum Ursprung der Untoten-Seuche vorzustoßen, um ein wenig Desinfektionsmittel zu versprühen.

Das Heldenteam kann zu Beginn pronto auf sechs Mann aufgestockt werden. Entscheiden Sie sich für weniger, gesellen sich später computergesteuerte Abenteurer zu Ihrem Trupp. Auch die werden Sie zwar befehligen dürfen, jedoch haben Sie keinen Einfluss auf Ihre Startcharakterwerte.

Das Spielfeld ist in 14 weitläufige Areale unterteilt, nach oben und unten durch mehrstöckige Türme beziehungsweise Höhlen erweitert. Angenehm für Vielprügler: Bestimmte Labyrinthe werden immer wieder neu zusammengesetzt, ähnlich wie in *Diablo 2* kann man sie also als Trainingshallen verwenden. Allerdings: Im Unterschied zum genannten Produkt oder *Ultima 9* wird *Pool of Radiance 2* ein Rollenspiel im Ottfried-Fischer-Format: Mit gut 100 Stunden Spielzeit, Charaktersteigerungen bis Stufe 16 und den jüngsten Regeln der Papiervorlage AD&D bietet das Schwergewicht lückenlos, was sich die härtesten Profis erhoffen.

Beeindruckend ist trotzdem die leichte Bedienbarkeit des Programms: Per Mausklick ruft man das Aktionsmenü für jede Person auf den Schirm, Sekunden später verschwindet es wieder – einfacher geht es nicht. Auch die Zweiteilung des Spielablaufs kommt Einsteigern entgegen: Spaziergänge durch die Fauna laufen in Echtzeit ab, im Kampf wird jedoch ein Rundenmodus mit großzügigem Zeitlimit aktiviert. Für Hin- und Herüberlegungen bleibt so zumindest etwas Zeit.

Einen nicht minder guten Eindruck hinterlässt die Technikseite: Liebevoll gemalte 2D-Kulissen wurden gekonnt mit kunstvoll animierten 3D-Figuren verknüpft.

Daniel Ch. Kreiss

Es lebe die Tradition: Pool of Radiance 2 funktioniert nach bewährten Schemata, die SSI bekannt gemacht haben.



DRACHENSUPPE Die Bewegungen aller Figuren wurden in sanften Abstufungen berechnet, entsprechend graziös bewegen sich Drachen, Menschen und – na ja, alles andere eben.



IN HELLEM GLANZ Zaubersprüche ab Stufe Zehn wirken sich recht niederschmetternd und optisch eindrucksvoll auf Widersacher aus.



KLARE VERHÄLTNISSE Die Steuerung funktioniert komfortabel über Menüs, die nur auf dem Bildschirm erscheinen, wenn sie erwünscht sind. Sonst darf die Grafik allein regieren.

Fit für die Geisterjagd

Nach vielen Jahren der Abstinenz will sich Meisterdetektiv Carnby wieder auf Gespensterjagd begeben.

■ ENTWICKLER **Darkworks** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Der vierte Teil der Serie soll Nocturne & Co. Konkurrenz machen.**

QUICKIE

Warum hat es so lange gedauert, bis die Entwickler damit begonnen haben, am vierten Teil zu arbeiten?
Nach drei schweißtreibenden Abenteuern innerhalb von drei Jahren (1992 bis 1994) gönnte sich Edward Carnby einen längeren Urlaub, währenddessen die Entwickler eine neue Technik entwickelten.

Wird sich das Spielprinzip an anderen Gruseltiteln wie *Nocturne* orientieren?
Nein, wie in den Vorgängern werden Sie nicht nur auf Untote ballern, sondern auch wieder massiv Rätsel lösen.

Wer stand Pate bei der eigentümlichen *Alone in the Dark*-Welt?
Der amerikanische Horrorautor H.P. Lovecraft (1890 - 1937) veröffentlichte zu seinen Lebzeiten vor allem Essays, Gedichte und Theaterstücke. Bekannt wurde er jedoch mit seinen bizarren Horrorstorys.

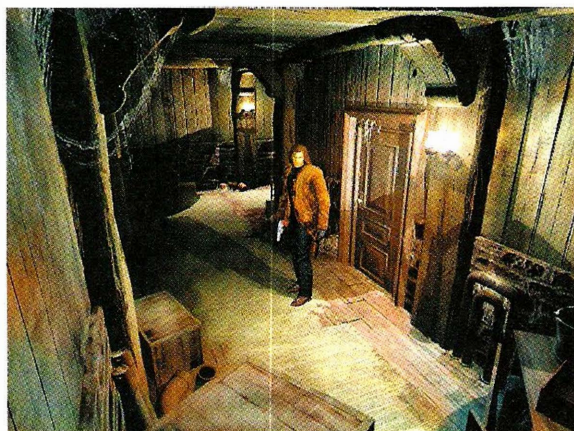


■ GÄNSEHAUTGARANTIE Weder blinkende Neonlichter noch Stroboskopgewitter erwarten den Detektiv, sondern schummrige Räume und heimtückische Kreaturen im Halbdunkel.

Seit Jahren fabrizieren die Entwickler der *Alone in the Dark*-Serie bereits virtuelle Spinnweben für den vierten Teil, doch bislang schwiegen sie über ihr finsteres Treiben. Jetzt können wir Ihnen die ersten handfesten Informationen zu dem Gruseladventure präsentieren.

Charles Fiske, der beste Freund von Edward Carnby, wurde tot aufgefunden - und dies lässt den Superdetektiv nicht eher ruhen, bis er den Mörder dingfest gemacht hat. Für seine Recherchen muss er sich auf die geheimnisvolle Schatteninsel vor der Küste des US-Bundesstaates Maine begeben. Sein dortiger Kontaktmann Fred Johnson erzählt ihm bald darauf, dass Fiske auf der Suche nach drei uralten Tafeln gewesen sei, die magische Fähigkeiten besäßen. Damit diese nicht in die falschen Hände fallen, muss sich Carnby sputen und das Geheimnis der Insel lüf-

Wenn es den Entwicklern gelingt, eine ähnlich dichte Atmosphäre wie in den drei ersten Teilen zu schaffen, dann ist die Gänsehaut garantiert.



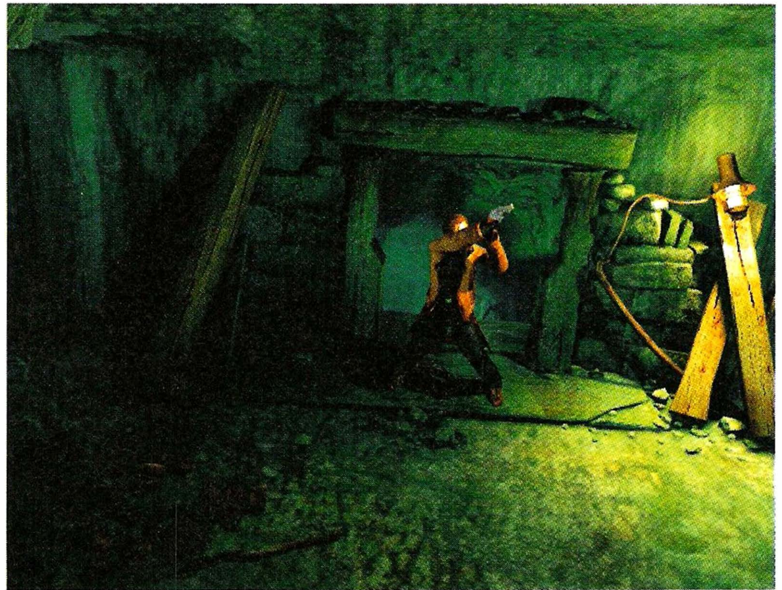
IM DUNKELN IST GUT MUNKELN **Die spärliche Beleuchtung steigert die Stimmung. Ohne Taschenlampe ist Carnby aufgeschmissen.**



WAGHALSIG **Wie im Action-Adventure Nocturne ändert die Kamera gelegentlich die Ansicht, was eine filmähnliche Dramaturgie schafft.**



GENERALÜBERHOLT Die aktuelle 3D-Technik hat mit der Grafik der Vorgänger zum Glück nichts mehr gemein.



MAULWURF Nicht nur oberirdisch, sondern auch in den Stollen eines Bergwerks sind Geheimnisse zu ergründen. Die Rätsel sind allerdings nie zu komplex.

ten. Wie in den vorigen Serienteilen zählt auch hier ein düsteres Herrenhaus zu den bevorzugten Schauplätzen, das so manch unangenehme Überraschung für Carnby in petto hat. Gesteuert wird der Detektiv des Übernatürlichen aus der Perspektive der dritten Person, wobei Sie die Kamera – ähnlich wie in *Nocturne* – nicht frei justieren können, sondern der Dramaturgie der Entwickler folgen müssen. Die Schauplätze sind wunderschön gestaltet, bieten jedoch keine echten 3D-Objekte wie in *The Devil Inside*, was der grafischen Detailfülle allerdings keinen Abbruch tut: Gewitterblitze, flackernde Fakkeln im Wind und die funkelnden Augen geheimnisvoller Kreaturen sind nur einige der visuellen Höhepunkte des Spiels. Auch musikalisch will das französische Entwicklerstudio der Konkurrenz des Horror-Adventure-Genres in nichts nachstehen: Ein gruseliger Soundtrack sowie zahlreiche stimmungsvolle Geräusche sollen Fans von Titeln wie *Resident Evil* ein spannendes Spielerlebnis bereiten.

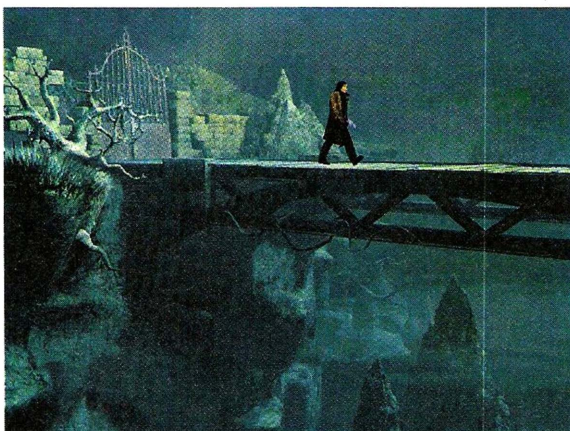
Das geradlinige Spielprinzip wird vor allem Nostalgiker und Fans der Serie begeistern.

Neben menschlichen Widersachern lauern Carnby eine Menge Furcht einflößender Kreaturen auf, denn wie die Abenteuer der ersten drei Teile, basiert auch das neueste Erlebnis wieder auf der Ideenwelt des amerikanischen Horrorautors H. P. Lovecraft (siehe Quickie). Zum Glück wird der Detektiv über ausgesprochen wirkungsvolle Waffen verfügen, die er zudem im Spielverlauf aufrüsten kann. Der Spieler darf sogar Fackeln gegen lichtscheues Gesindel einsetzen. Apropos lichtscheu: *Alone in the Dark 4* ist ein ähnlich dunkles Spiel wie *Nocturne* oder *Dark Project 2*. Der besondere Clou ist daher Carnbys Taschenlampe, die ihm neben der Fackel als einzige Lichtquelle zur Verfügung steht. Nur mit diesem Hilfsmittel ist es ihm möglich, finstere Ecken auszuleuchten, um eklige Monster aufzuspüren und Geheimnisse zu ergründen. Da sich sowohl die Hintergrundgeschichte als auch die grundlegende Stimmung sehr stark an den Vorgängern orientieren, dürfen Sie mit ähnlich gearteten Aufgaben rechnen: Schalter umzulegen, Informationen zu sammeln oder Geheimgänge ausfindig zu machen dürfte Sie ordentlich auf Trab halten.

Peter Kusenberg



AUF DER CD-ROM!
Unsere Videoreportage stimmt Sie auf den Titel ein.



AUF SCHRITT UND TRITT Carnby muss ständig mit dem Angriff von Feinden rechnen. Selbst in luftigen Höhen ist er nicht sicher.

Ein Mann für alle Fälle

Wir haben uns den mittlerweile 32-jährigen Edward Carnby vorgeknöpft und zu seinem demnächst anstehenden Abenteuer befragt.

Anfang der 90er-Jahre waren Sie noch vollbeschäftigt. Was machen Sie derzeit?
Ich bereite mich gerade auf einen äußerst komplizierten Fall vor, den ich im kommenden Winter zu lösen beabsichtige.

Und was haben Sie in den vergangenen sechs Jahren gemacht?
Nachdem ich Emily Hartwood aus Slaughter Gulch gerettet hatte, (*Alone in the Dark 3*, Anm. d. Verf.), gönnte ich mir einen ausgedehnten Urlaub. Drei strapaziöse Abenteuer in nur drei Jahren – das kann einen Mann ganz schön mitnehmen.



HÖLLENKÜCHE Im zweiten Teil verschlägt es Carnby in ein Spukhaus.

Sie sehen besser aus als je zuvor. Wie kommt's?
Bereits damals gehörte ich äußerlich zu den fortschrittlichsten Computerspielhelden. Mittlerweile muss ich mit meinen attraktiven Kollegen aus *Nocturne* oder *Gabriel Knight 3* konkurrieren.

Werden Sie wieder genauso häufig zur Waffe greifen müssen wie in Ihren ersten drei Abenteuern?
Genau weiß ich das noch nicht, aber aller Voraussicht nach stehen mir wieder eine Reihe wilder Ballereien bevor.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung - das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe - all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

- Blau – Referenzklasse
- Grün – Oberklasse
- Gelb – Gehobene Mittelklasse
- Orange – Mittelklasse
- Rot – Unterklasse

Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

TESTURTEIL – Der Testkandidat

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt

Testkandidat Ausgabe
Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.

Vergleichsspiel 1 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 2 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 3 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 4 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

GRAFIK .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodi.

99%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK
- ✔ Software
- ✘ 3dfx/Glide
- ✔ Direct 3D
- ✔ Open GL

SOUND
- ✘ EAX (SBLive!)
- ✔ Aureal 3D
- ✔ Dolby Surround

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC ✘ Netzwerk ✘ Internet ✘
Anzahl der Spieler pro CD .... ✘
CDs pro Packung .... ✘

STEUERUNG
Force-Feedback ✔

Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick.

Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick.

Mehrspielermodus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über:
- Die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- Die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- Die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

Testcenter — Spielename

Installiert und läuft

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Sehr gute Performance auch auf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten.
- Verschiedene Installationen für DirectX und Glide.
- Jeweils drei verschiedene Installationsgrößen für optimale Performance.
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX 7.

Kristoffer Lenke

PC-Games-Techniker Kristoffer Lenke erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR: Pentium 200 MMX, Pentium II 300, K6-2 400, Celeron CPS, Pentium III 500
RAM: 32, 64, 64, 128, 64, 128, 64, 128, 64, 128

Voodoo2 (Diamond Monster 3D II): 640x480, 800 x 600, 1024x768
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion): 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768
Voodoo3: 640 x 480, 800 x 600

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Und der Himmel steht in Flammen

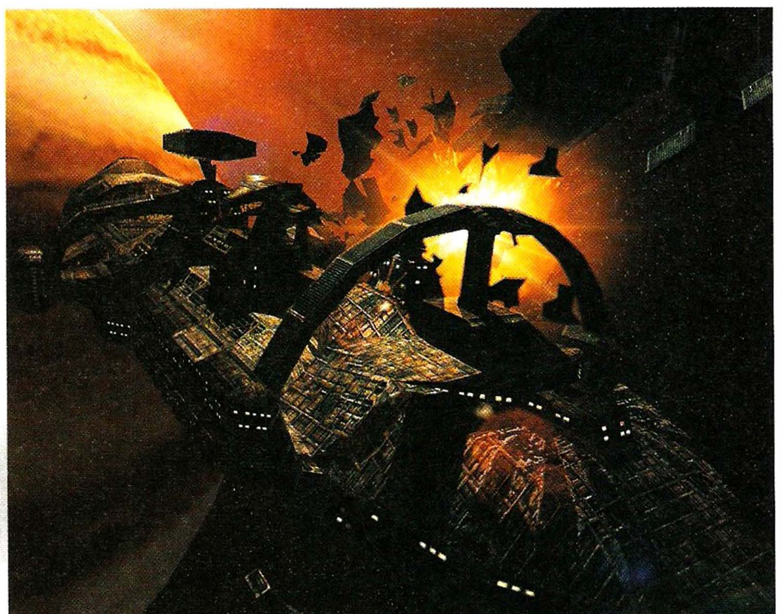
Selbstvergessen lenken Sie Ihren Gleiter an Astralnebeln und Raketenresten vorbei. Patrouillienroutine. Die Tarnjäger in Ihrem Rücken sehen das jedoch anders: Der Deckmantel fällt, sechs Raketen schalten auf ein Ziel. Auf Sie. Adrenalinschock! Panisch reißen Sie das Ruder herum, sehen die Metallprojektile auf sich zurasen. Eine Sekunde bleibt zur Reaktion. Oder zu leben.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Digital Anvil** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2000**

AUF EINEN BLICK
- 24 Hauptmissionen plus Verzweigungen
- 7 Mehrspielermodi
- Fantastische Weltraumgrafiken
- Orchestrale Musikuntermalung

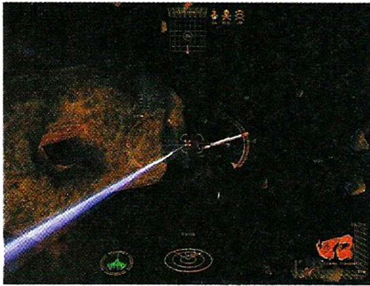
In einigen Punkten ist auf die Gebrüder Roberts blind Verlass. Da kann sich die Welt zehnmal auf den Kopf stellen und nach Veränderungen krakeelen, ihre Spiele stehen stur und steif für dreierlei: rasend schnelle Weltraumaction, exzellente Grafiken und Geschichten, die vor begeistertem Patriotismus triefen wie ein frisch gewässerter Waschlappen. Die Menschheit gegen das Böse, oder besser noch: Amerika gegen das Böse – das ist der Stoff, aus dem ihre Freizeitballereien von *Wing Commander* bis *Privateer 2* gestrickt sind.

Bei *Starlancer*, wieder eine Familienproduktion, gestaltet sich das Frohsinns-Szenario folgendermaßen: In einer nahen Zukunft sind die Narben des Kalten Krieges neu aufgebrochen. West steht gegen Ost, ganz



INFERNO GRANDE Im Verlauf des Spiels prallen immer größere Schlachtkreuzer aufeinander. Die darf man zwar nicht steuern, doch immerhin bringt ihre Zerstörung kräftig Farbe ins All.

■ TIGER IN GRÜNER RÜSTUNG Statt zweitklassiger Schauspieler kommen in *Starlancer* animierte Helden zum Zug.



STEIN AUF STEIN Attacken auf Raumbasen gehen in mehreren Schritten vonstatten.



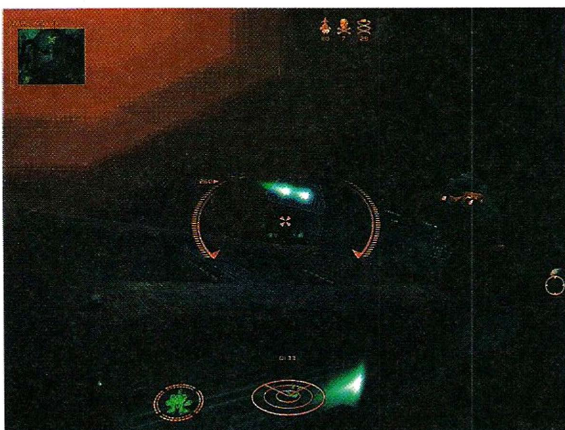
ABTEILUNG KREATIVES BAUEN Die extrem futuristisch aussehenden Warp-Tore der Koalition bedeuten ihren größten strategischen Vorteil. In Sekunden kann man dadurch von einem Sektor der Galaxis in einen anderen springen.

wie in der schlechten alten Zeit. Nur hat sich das Kampfterritorium wesentlich ausgedehnt, der Mars ist erschlossen und über Atombomben kichert man mittlerweile eher belustigt als hysterisch. Schließlich ist der alte Kram längst auf dem Schrottplatz gelandet. Als die Westallianz in einem letzten Anfall von Friedliebe und Gutgläubigkeit Vertreter der Ostkoalition an den Verhandlungstisch bittet, nutzen diese die Lage kaltherzig aus. Eine ganze Flotte von getarnten Kriegsschiffen wird scheinheilig in die Nähe der Konferenz manövriert – und kaum, dass die Gastgeber die Pforten geöffnet haben, entbrennt an abertausend Torpedorohren das Mündungsfeuer. Die unvorbereitete Allianz wird mitten ins Mark getroffen. Bald treibt beinahe deren komplette eigene Streitmacht in Bruchstücken durchs Vakuum, ganze Städte zerfallen zu Ascheklumpen und Zivilisten rafft es wie Eintagsfliegen dahin.

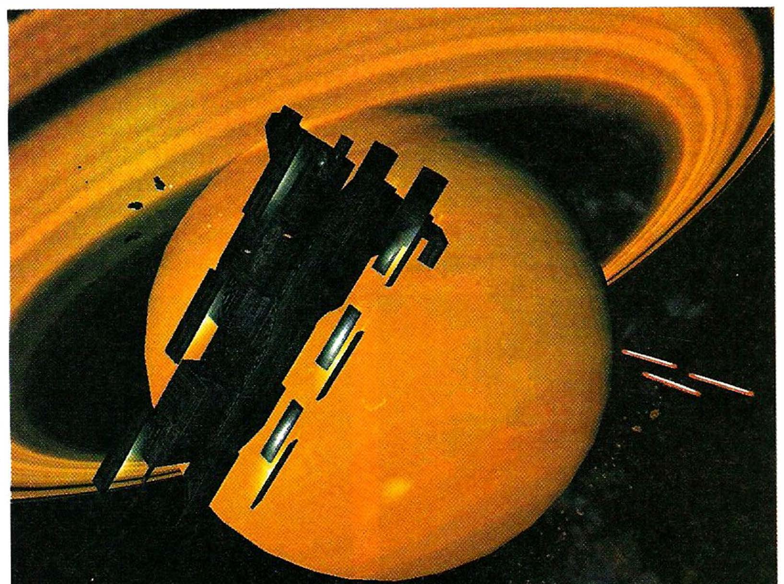
Die paar Überlebenden des Massakers fliehen in Hast, um sich irgendwo ganz weit draußen im dunklen Raum wieder zu sammeln. Ständig in den Köpfen herumspukend: der Gedanke an Rache! Inmitten dieser verbitterten Schar tummeln Sie sich, der Spieler. Eigentlich gar kein Soldat, heuern Sie auf einem der wenigen unversehrten Trägerschiffe für die 45. Freiwilligenstaffel an und zwängen sich in eine hautenge Pilotenuniform, um der Koalition den Hosenboden stramm zu ziehen. Hach, was tut man nicht alles für die Freiheit!

Echte Schauspieler vermisst man in keiner Sekunde, aber längere Handlungssequenzen? Die hätten schon gut getan.

Schon beim ersten Blick auf Ihre gottverlassene neue Heimat werden Sie den wagemutigen Schritt allerdings überdenken wollen: Von Zimmergenossen gibt es weit und breit genauso wenig eine Spur wie von Schildern, die auf Kantine oder Kasino hinweisen. Privatgespräche mit anderen Piloten, in *Wing Commander* immer Ehrensache, fallen damit flach. Stattdessen quäken aus einem kleinen Fernseher die aktuellen Frontnachrichten und ein Computerterminal steht zu Recherchezwecken bereit. Vom Gewicht des Allianz-Flaggschiffs bis zur Höchstgeschwindigkeit gegnerischer Geschosse ist darin jedes trockene Detail, das kaum einer wissen will, gespeichert – in Schriftform, was erschwerend hinzukommt. Immerhin hat Ihr Arbeitgeber in einer Nische einen piekfeinen Trainingssimulator für Sie installiert, der nicht nur Reaktionstests anbietet, sondern Neurekruten auch Schritt für Schritt das Fliegen erklärt. Angefangen bei der ohnehin simplen Steuerung via Joystick und



SOLIDARITÄTSZUSCHLAG Nach der fast vollständigen Vernichtung durch die Koalition erholt sich die Allianzflotte seltsam schnell.



PLANETARIUM Derartige Hintergrundbilder lassen die Illusion, gerade durchs Weltall zu düsen, ziemlich überzeugend scheinen. Schade: Flüge rundum sind weiter unmöglich.



GOLIATH BRENNT Je gewaltiger das Schiff, desto gewaltiger sein Abgang. Damit dieser Gigant endgültig den Geist aufgibt, müssen gut und gerne 20 Minuten investiert werden.

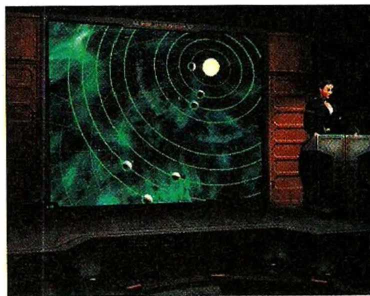
Tastatur bis hin zu taktischen Verhaltensmustern und kleinen Trickmanövern bereitet Sie der Automat auf den Ernstfall vor.

Erfahrene Piloten spazieren währenddessen schon voraus zur ersten Einsatzbesprechung und somit in die Arme einer äußerst attraktiv animierten Computerdame, die in knappen Worten umreißt, was gleich zu tun ist. Der Rest soll per Funk mitgeteilt werden. So weit, so bieder und nüchtern der Ablauf. Was Sie jetzt noch vom großen Schwarzen trennt, ist die Auswahl eines geeigneten fliegbaren Untersatzes samt Raketenbestückung. Was nehmen? Manches Gefährt ist behäbig, trägt als Ausgleich jedoch umso mehr Waffen. Ein anderes mag dafür nur alibimäßig mit Torpedos bestückt sein, aber durch seine Wendigkeit zum tödlichen Moskito werden. Falls Ihnen an dieser Stelle der nötige Sachverstand fehlen sollte, was unter Zivilisten ja vorkommen soll, dürfen Sie auf eine ausgewogene Basisausrüstung zurückgreifen. So oder so, endlich kann es der Koalition an den Kragen gehen.

Sekunden nach Wahl des Fliegers öffnen sich langsam die Hangartore – und das Staunen beginnt: Dermaßen respekteinflößend sah das Weltall noch nie aus. Riesige Planeten prangen am Horizont; Sonne, Mond und Sterne strahlen aus verschiedenen Richtungen um die Watt-Wette und weit entfernte Farbschleier laden zu gemütlichen Ausflügen in Sonntagsstimmung ein. Allerdings würde Ihnen Ihr pflichtbewusster Copilot für derlei Sperenzchen einen kräftigen Schlag an den Hinterkopf verpassen. Die Nervensäge mahnt lieber unerbittlich zum Aufbruch, bis Sie den Hypersprung endlich aktivieren und zum ersten Wegpunkt hüpfen. Zunächst nur widerwillig wendet man da den Blick vom Panorama zu den Instrumenten – doch das soll sich ändern. Sobald der Kampfsektor erreicht ist, steht Hochspannung auf dem Pilotenprogramm. Durch die Dezimierung ihrer Flotte auf einen Haufen fliegenden Restschrott ist die Westallianz nämlich zu taktischen Räuberspielchen gezwungen, die gar nicht anders können, als Spaß zu machen. Zunächst müssen Sie in alle Himmelsrichtungen versprengte Gleiter, rostige Träger und Frachtschiffe aufspüren und in siche-



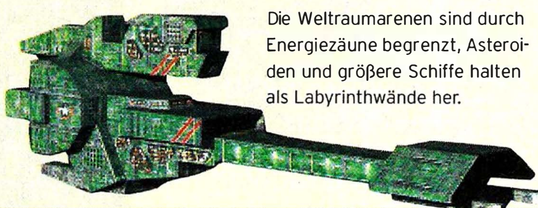
BROCKEN FLIEGEN Die Zeiten, in denen Jets in Nebel und Rauch aufgingen, sind vorbei.



KEINE KLASSENCLOWNS Während der Missionsbesprechungen ist Ruhe angezeigt.

Auf dem Spielplatz

Sechs sinnvolle und zudem witzige Mehrspielermodi machen Starlancer zum Unikum in der Space-Sparte.



Die Weltraumarenen sind durch Energiezäune begrenzt, Asteroiden und größere Schiffe halten als Labyrinthwände her.



Modus:
Kooperation
Beschreibung:
Gemeinsam mit bis zu acht Spielern können Sie die komplette Geschichte des Spiels durchleben.



Modus:
Vampires
Beschreibung:
Laseropfer scheiden nicht wirklich aus, sondern verwandeln sich in Untote, die Ihre Infektion unter den anderen Piloten verbreiten können. Wer zuletzt aus Fleisch und Blut besteht, bekommt fünf Punkte gutgeschrieben, bevor die nächste Runde beginnt. So bleibt die Arena immer voll und Flugkünste werden Gold wert.



Modus:
Asteroid Field
Beschreibung:
Im Grunde ein biedernormales Death Match, aufgewertet durch herumtrudelnde Gesteinsbrocken, die einem leicht die Windschutzscheibe zerdeppern können.



Modus:
Nuclear Threat
Beschreibung:
Sechs Sonden sind irgendwo in der Arena verteilt, ob im Inneren von Asteroiden oder hinter Metalltrümmern. Wer es schafft, sie einzusammeln und zu einem bestimmen Zielpunkt zu bringen, löst eine Nuklearexplosion aus, die alle anderen Flieger verdampfen lässt. Bei normalem Abschuss: Verlust der bisherigen Beute.

Modus:
Dark Reign
Beschreibung:
Ein mächtiger Geschützturm schießt per Automatik auf jeden x-beliebigen Flugkörper – es sei denn, einer Mannschaft gelingt es, den Hauptprozessor unter ihre Kontrolle zu bringen. In dem Fall werden allein die Gegner anvisiert, was einen ganz winzigen klitzekleinen Vorteil bedeutet.



Modus:
Tag Bomb
Beschreibung:
Wie früher auf dem Spielplatz jagt man einander und versucht sich flüchtig anzutatschen. Warum? An jeweils einem Jet tickt grundsätzlich eine Zeitbombe mit 45-Sekunden-Zähler. Bei Berührung wird der Sprengsatz weitergereicht. Nebenher darf man sich auf normalem Wege vom Firmament ballern.



Modus:
Hunt the Shadow
Beschreibung:
Der erste erfolgreiche Schütze spielt den Schatten, das heißt, er ist zeitlich unbegrenzt getarnt. Dafür kann er keinerlei Extras aufgreifen und ist verletzlicher als sonst. Wer ihn trotz Deckmantel trifft, übernimmt die Rolle und bekommt fünf Punkte aufs Konto.



LICHTORGEL Im Nahkampf können die Farbenspiele zulasten der Orientierung schon mal überhand nehmen. Immerhin, hübsch sieht's aus.



MEIN SONNENSCHEIN Nach einigen Treffern dreht sich der feindliche Jet bereits etwas unkontrolliert. Obwohl: er ist Russe – vielleicht liegt das Torkeln nur am Wodka.

Seine sieben Mehrspielermodi machen Starlancer zum halben Online-Spiel.

re Gefilde zurückleiten. Solange kein feindliches Torpedoboot die Party stört, stellt das kein größeres Problem dar: Zweierduelle mit gegnerischen Kleinjets bedeuten nur für Sie Gefahr, nicht aber für den Konvoi in Ihrer Obhut. Bei Torpedosalven stehen die Dinge dagegen anders. Wenige schwere Treffer der rasenden Bomben können bereits den Verlust eines immens wichtigen Schiffes bedeuten. Also fliegen Sie aufgeregt wie ein Huhn andauernd um Ihren Zug herum und geben Ihr Bestes, damit sämtliche Raketen noch vor dem Aufschlag zur Explosion kommen.

Nach ähnlichem Muster gehen die ersten paar Aufträge über die Bühne. Wiederholt versucht man direkten Widersachern mit Loopings und waghalsigen Drehmanövern zu imponieren, feiert nach einiger Zeit immer schnellere Erfolge und wird Zeuge spektakulärer Explosionen,

Mouse Scanner Digitizer Multimedia Joystick Video Netzwerk







Genius
For PC-Gamers



Multifunktionales Drei-in-Eins Gamepad mit Force-Effekten, die dich jede Aktion real spüren lassen.

MaxFire
Digital Force G-09D



10-Tasten
Force-Engine
Lenkrad
Steuerkreuz
Joystick

Erhältlich bei*:
SATURN SCHAULANDT

Info. (02173) 9743-0
Fax (02173) 9743-17
www.genius.kye.de

us ist eingetragenes Warenzeichen der KYE Systems Corp.,
00 KYE Systems Europe GmbH,
fügbarkeit kann nicht für alle Filialen gewährleistet werden.

Testcenter — Starlancer

Installiert und läuft optimierter


Kristoffer Lenke

Als reiner Direct3D-Titel läuft *Starlancer* vor allem auf TNT2- und GeForce-Karten besonders flüssig. Voodoo3-Chips bringen gleichfalls recht gute Leistungen.

- Wenn Sie die Vollinstallation wählen möchten, was Performance-Vorteile bringt, ist eine nicht nur geräumige, sondern auch schnelle Festplatte fast Pflicht.
- Wie meistens gilt die Leitregel: Je mehr RAM Sie Ihrem Rechenknecht spendieren, desto flüssiger das Spiel.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

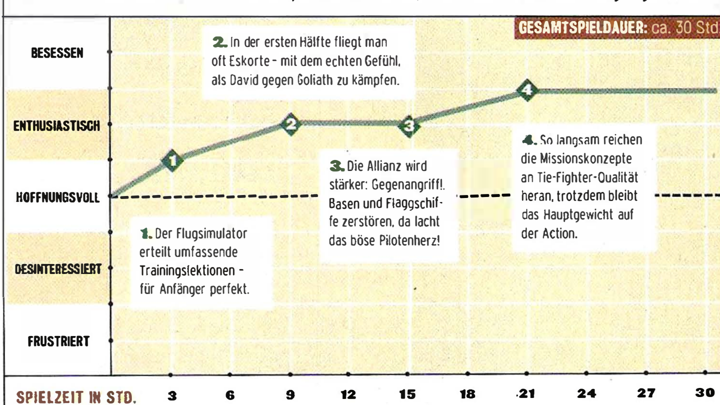
	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Voodoo2[1] (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Voodoo Banshee (Diamond MonsterFusion)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal

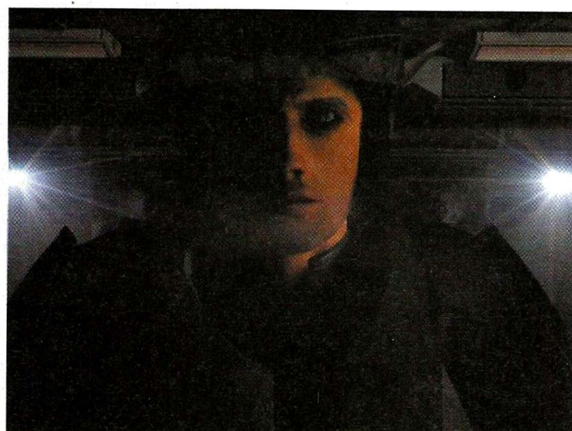
[1] Voodoo2 1.024x768 unter SLI.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Anhänger der *Wing Commander*-Serie fühlen sich im *Starlancer*-Universum wie im eigenen Wohnzimmer. Das Schöne: Ohne das alte Simpelflair abzutöten, sind die Missionen vielseitiger geworden.




EXEKUTIONSKOMMANDO Die eigenen Leute ins Himmelreich zu schießen, bleibt nicht ungesühnt. Gucken Henker eigentlich immer so?

Um die Koalition in die Knie zu zwingen, werden Sie zu Guerillataktiken greifen müssen.


MINDERWERTIG? Einige Kreuzer in Starlancer flößen einem ernsthaft Ehrfurcht ein.

die einem Trümmer um die Düsen fliegen lassen. Etwas mehr Zeit braucht es, bis man umsichtig genug ist, in chaotischen Situationen die richtigen Prioritäten zu setzen. Doch genau das ist wichtig: Noch der schönste Duellsieg verkommt zur Nebensache, wenn im Hintergrund gerade das Mutterschiff durchlöchert wurde.

Später – wenn Versorgung und Ausrüstung der Allianz ausreichend verbessert sind – gehen Sie zum Angriff über. Das meint jedoch mitnich-

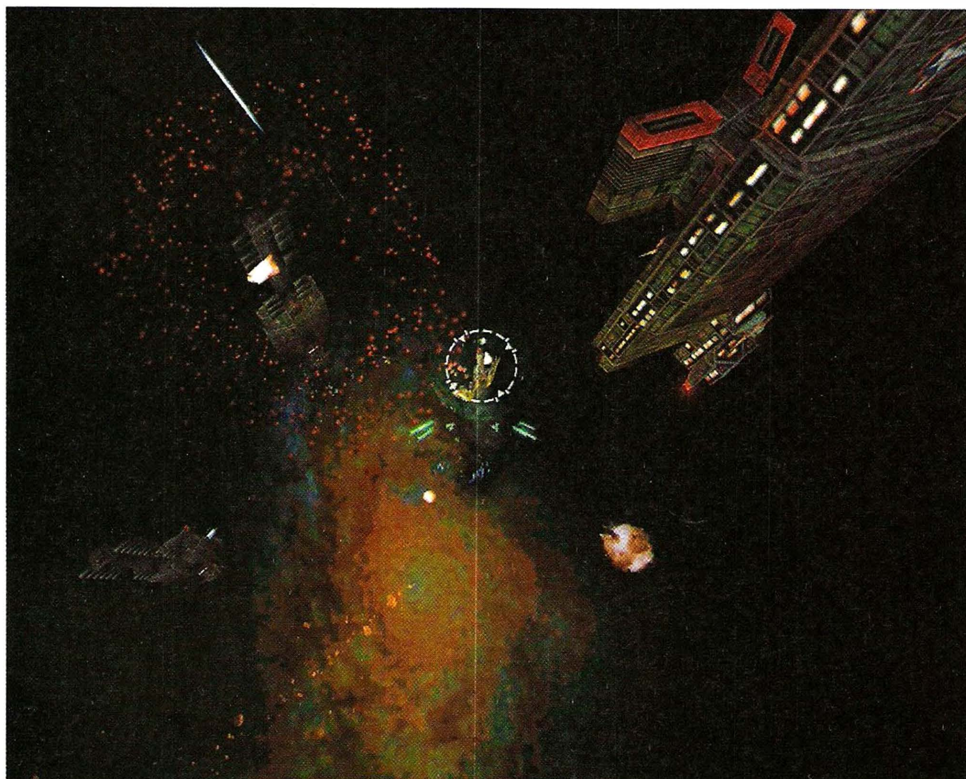


MEINUNG

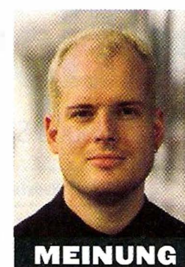
Beim Anblick solcher All-Pracht möchte man Sternschnuppe sein, oder Satellit vielleicht.

Daniel Ch. Kreiss

Als beruflicher Ewignörgler muss ich eine Sache dick und fett rot anstreichen: Mit dem Verzicht auf längere Handlungssequenzen hat Digital Anvil viel Potenzial blindlings in die Mülltonne getreten. Schade. Jetzt grummele ich halt beleidigt. Nichtsdestotrotz besitzt *Starlancer* die Sogwirkung eines schwarzes Lochs. Kaum im Cockpit wird man verschluckt und nicht mehr rausgelassen. Allein das seltsam echt wirkende Schwebegefühl und diese Grafik: Majestätische Riesenkreuzer, Planeten, schillernde Nebel, Gaswolken, Explosionen – zeitweise saß ich mit Maulsperre vor dem Sternenzelt! Zudem wird die Klasse spielerisch gehalten. Von Eskorten über Spionageaktionen bis hin zu Guerillaüberfällen auf Raumstationen – die meisten Aufträge sind die reinsten Atembeschleuniger. Klar, weltbewegend Neues wird nicht eben kredenzt. Aber das packende Konzept endlich wieder auf der technischen Höhe erleben zu können, ist mir in diesem Fall ausnahmsweise Kaufgrund genug. Wer ein Netzwerk sein Eigen nennt, erhält außerdem geniale Mehrspielermodi frei Haus.



AUF DEN FERSEN Vorbei an Schlachtkreuzern einem Koalitionär hinterher. Die Rakete hat bereits aufgeschlossen, nur noch ein Knopfdruck trennt den Piloten vom Jenseits. Es sei denn, sein Kollege in Ihrem Rücken reagiert schneller.



Ich will mich an der Theke mit anderen Piloten treffen, nicht nur tolle Missionen spielen!

MEINUNG Florian Stangl

Irgendwie versteh ich Digital Anvil nicht: Chris Roberts bastelte mit *Wing Commander* den Ur-Opa von *Starlancer*, Erin Roberts müßte seit *Privateer 2* wissen, wie wichtig eine aufwendig erzählte Handlung ist. Und dann schaffen die beiden Helden es tatsächlich, sich auf erstklassiges Missionsdesign und die tolle Optik zu beschränken. Verstehen Sie mich nicht falsch: *Starlancer* ist absolut atemberaubend und überzeugt vor allem durch die verketteten Edel-Missionen. Aber auch zwischen den vergnüglichen Einsätzen würde ich ganz gerne etwas erleben, beispielsweise an der Theke mit legendären Pilotenassen schnacken oder mich mit Intrigen herumschlagen. Liebe Gebrüder Roberts, nächstes Mal bitte keine halben Sachen!

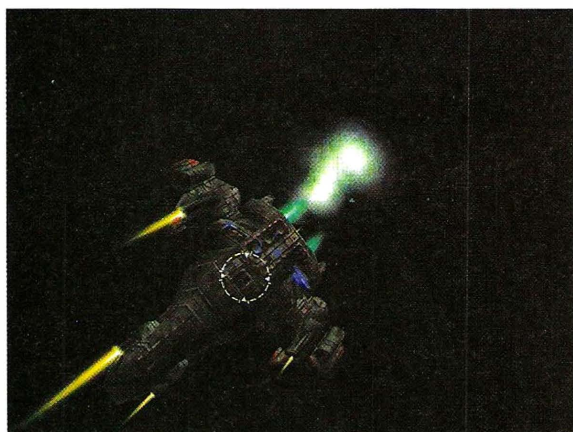
ten eine Großoffensive. Wie man seit dem römischen Fiasko im Teutoburger Wald weiß: Stärkere und größere Gegner müssen geduldig durch Sabotageakte und Überraschungsaktionen in die Knie gezwungen werden. Deshalb fliegen Sie zum Beispiel schnelle Stichattacken auf schlecht geschützte Warp-Tore (Direktverbindungen zwischen zwei Galaxien) der Koalition, zerstören Forschungsstationen oder versuchen im Stil von Luke Skywalker große Raketen in kleine Schächte zu befördern, die zu den Energiekernen von Kreuzern führen. Ganz wie Guerillas tauchen Sie aus dem Nichts auf, treffen Knotenpunkte der Koalitionsarmee und verschwinden sofort wieder. Zu Aufträgen dieser Art gehört auch

Der Kalte Krieg und kein Ende: Kaum hat Hollywood das Thema fallen gelassen, greifen es die Spieledesigner wieder auf!

manchmal, dass Sie um gigantische Schiffe schießenderweise hektische Kreise ziehen, bis deren Geschütztürme den Geist aufgeben; oder dass Sie ein kleines Landungsboot, das Spione unter die Ostterroristen bringen soll, beim Andocken beschützen müssen. Je ausgeglichener das Kräfteverhältnis zwischen den Lagern mit der Zeit wird, desto offener gestalten sich die Konfrontationen. Zuletzt können Sie der Koalition endlich in massiven Angriffswellen die Stirn bieten und Ihr Vermögen als Kämpfer in einem bravourösen Finale unter Beweis stellen. Ähnlich wie in *TIE Fighter* sind alle Einsätze in Haupt- und Nebenziele unterteilt. Zwar können Sie auch weiterspielen, wenn nicht alle Aufgaben erfüllt worden sind, doch wahrer Pilotenehrgeiz verlangt nach patzerfreien Resultaten. Ein besonderes Vergnügen bereiten dabei Kämpfe gegen die Galionsfiguren des Gegners, seine Roten Barone sozusagen, die merklich besser fliegen als die Masse.

Leider laufen zwischen den Missionen keine gescheiten Zwischensequenzen ab, so dass einem die Hauptcharaktere nur zögerlich ans Herz wachsen wollen. Zwar erzählt *Starlancer* einen netten Mix aus Überläuferepisoden, verratener Freundschaft und bewundernswerten Taten. Das aber vorrangig per Funkverkehr. Als Konsequenz ist die Identifikation mit den Figuren eben gleich Null. Dennoch: Das Spiel entwickelt eine ungeheure Atmosphäre - seiner ausnehmend hübschen Grafik, seinem bombastischen Orchestersoundtrack und seinen furios inszenierten Schlachten sei Dank.

Daniel Ch. Kreiss



NARREN GEFRESSEN Erst, wenn die Zielpeilung ein Objekt länger als fünf Sekunden vor der Linse hat, werden Auto-Raketen effektiv.

TESTURTEIL — Starlancer

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Starlancer** 6/2000 — Technisch und spielerisch top. Allerdings hätte Roberts seine Geschichte aufwendiger erzählen sollen.
- **Freespace 2** 1/2000 — Fliegt in der Chefstaffel mit. Auch wenige Videos, dafür viel Qualitätsaction.
- **X-Wing Alliance** 5/99 — Die Star-Wars-Perle wirkt beinahe wie eine „realistische" Simulation.
- **X. Beyond the Frontier** 8/99 — Greift zusätzlich wirtschaftliche Aspekte auf - ähnelt *Privateer*.
- **Wing Commander Prophecy** 2/98 — Mittlerweile veraltet, weist aber noch immer den richtigen Weg.

GRAFIK .... Sehr gut
Atemberaubender kann das echte All kaum sein.

SOUND .... Sehr gut
Trägt maßgeblich zur tollen Atmosphäre bei.

STEUERUNG .... Gut
Einmal konfiguriert, dann nie wieder Probleme.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Die Varianten sind im Genre etwas Besonderes.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 1120 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

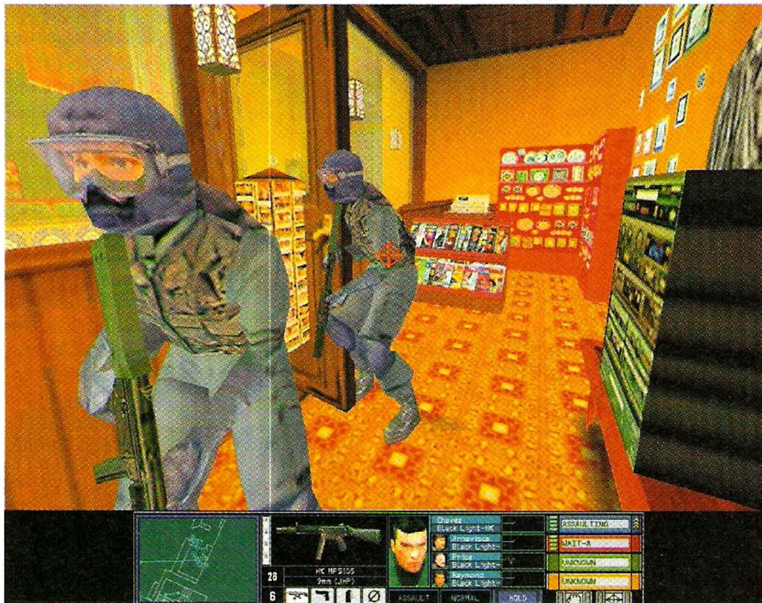
Operation gelungen, Terrorist tot

Das Mission-Pack für Rogue Spear bietet erneut kurzweilige Unterhaltung – mit der Betonung auf „kurz".

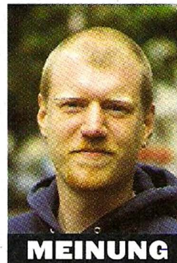
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Redstorm Entertainment** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Fünf neue Einzelspielermissionen
- Fünf geringfügig überarbeitete Rainbow-Six-Missionen
- Verbesserte KI von Terroristen und Team-Mitgliedern
- Acht neue Multiplayer-Karten
- Ein neuer Spielmodus



EINKAUFSBUMMEL Auf dem Markt in Istanbul können sogar Geschäfte betreten werden. Die Läden bieten ausreichend Deckung und können als Basis für Scharfschützen genutzt werden.



MEINUNG

Vorsicht, Mogelpackung! Urban Operations bietet frustrierend wenig Spiel fürs Geld.

Andreas Sauerland

Magerer geht's kaum noch. Was sich Redstorm und Take 2 mit dieser Mission-CD geleistet haben, grenzt haarscharf an dreiste Fan-Abzockerei. Sicher: Die neuen Aufträge sind spannend, vielschichtig und exzellent inszeniert - aber selbst durchschnittliche Spieler dürften die läppischen fünf Missionen in spätestens drei Stunden absolviert haben. Da nützen auch die halbherzig aufgewärmten Uralt-Missionen aus Rainbow Six (ohnehin eine Resteverwertung dreistester Art) nichts mehr: *Urban Operations* ist ein skandalös kurzes und insofern zweifelhaftes Vergnügen, das sich durch die neuen Mehrspielerkarten allenfalls für Multiplayerfans lohnt.

Tom Clancys berühmt-berüchtigte Anti-Terroreinheit Rainbow Six hat schon einiges durchgestanden. Von Einsätzen im Kosovo über Geiselnahmen in Freizeitparks bis hin zu Flugzeugentführungen: Dem Elitetrupp war bisher keine Situation zu gefährlich. Die wahren Herausforderungen stehen den ehrenwerten Herren allerdings noch bevor ...

Die Mission-CD zum Echtzeit-Taktik-Action-Hit *Rogue Spear* lässt Sie diesmal unter anderem Einsätze in Istanbul, London und Hong Kong bestreiten. An den Missionszielen hat sich nichts geändert: Wieder müssen Terroristen beseitigt, Geiseln gerettet und Sprengsätze entschärft werden - allerdings unter erschwerten Bedingungen. Das Add-On spielt nämlich an Orten, die von unschuldigen Zivilisten bevölkert werden. Diese sollten bei den Feuergefechten tunlichst verschont werden - eine ganz neue Herausforderung für die Spezialeinheit. Neben fünf neuen Aufträgen wurden für *Urban Operations* noch eine Reihe alter Missionen aus *Rainbow Six* zweitverwertet. Sowohl die Grafik als auch die Künstliche Intelligenz der Gegner wurden verbessert. Zudem sorgen Mehrspielerkarten und zusätzliche Features für zusätzlichen Nervenkitzel per Netzwerk oder Internet.

Andreas Sauerland

Die neuen Missionen sind zweifellos genial inszeniert - trotzdem ist der Spaß schon nach wenigen Stunden vorbei.

AUF DER CD-ROM! Auf unserer CD finden Sie die Videoreportage zum Spiel.



PLASTISCH Die Übersichtskarte kann weiterhin auch im 3D-Modus aufgerufen werden.



UNTERIRDISCH Wieder spielen die Missionen an realen Orten. Hier jagt Ihre Truppe durch die düsteren U-Bahn-Tunnel von London.

TESTURTEIL — Urban Operations

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rogue Spear** 11/99 — Die Fortsetzung zu *Rainbow Six*. Atmosphärisch und spannend.
- **Rainbow Six** 11/98 — Das Original: Grafik und KI waren damals noch verbesserungsfähig.
- **Hidden&Dangerous** 9/99 — Der Nachzügler: Komplexer, aber auch komplizierter als *Rainbow Six*.
- **Urban Operations** 6/2000 — Die Mogelpackung: Fünf Missionen und ein paar olle Kamellen machen noch kein vollwertiges Add-On.
- **Delta Force** 12/98 — Das Schlusslicht: Novalogics erstes Experiment mit der Voxel-Engine.

GRAFIK ..... Gut
Aus *Rogue Spear* bekannter gehobener Standard.

SOUND ..... Befriedigend
Karge Soundkulisse ohne Schnörkel.

STEUERUNG ..... Gut
Einfach, wenn man einmal kapiert hat, wie's geht.

MEHRSPIELER ..... Sehr gut
Sehr spannend, abwechslungsreich und vielschichtig.

69% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 266	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 660 MB	HD:750 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Ein Schachbrett im Reisfeld

Kühle Taktiken statt kaltem Fisch: Shogun greift die imposante kriegerische Geschichte Japans auf.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Creative Assembly** VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **25. Mai 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 3 Spielmodi
- 4 Clans
- Bis zu 1.600 Einheiten
- Wetter von Sonne bis Schnee
- Attentäter

Shogun erzählt von Streitereien japanischer Feldherren um die Macht unter der aufgehenden Sonne: In der Realität schickte man sich damals entweder süße Geishas mit giftigen Lippen ins Haus oder brüllende Großarmeen auf offenem Feld entgegen. Beides werden Sie im Strategiekoloss wieder finden.

Nach dem Tod des alten Shogun ist in Japan ein Machtvakuum entstanden, das jeder x-beliebige Clanchef liebend gerne füllen möchte. Verständlich, der Job hat seine angenehmen Seiten: Sushi bis zum Abwinken und die schönsten Frauen des Landes im Schlafgemach – um nur zwei zu nennen. Das Bewerbungsprozedere allerdings endet im Zweifelsfall tödlich.

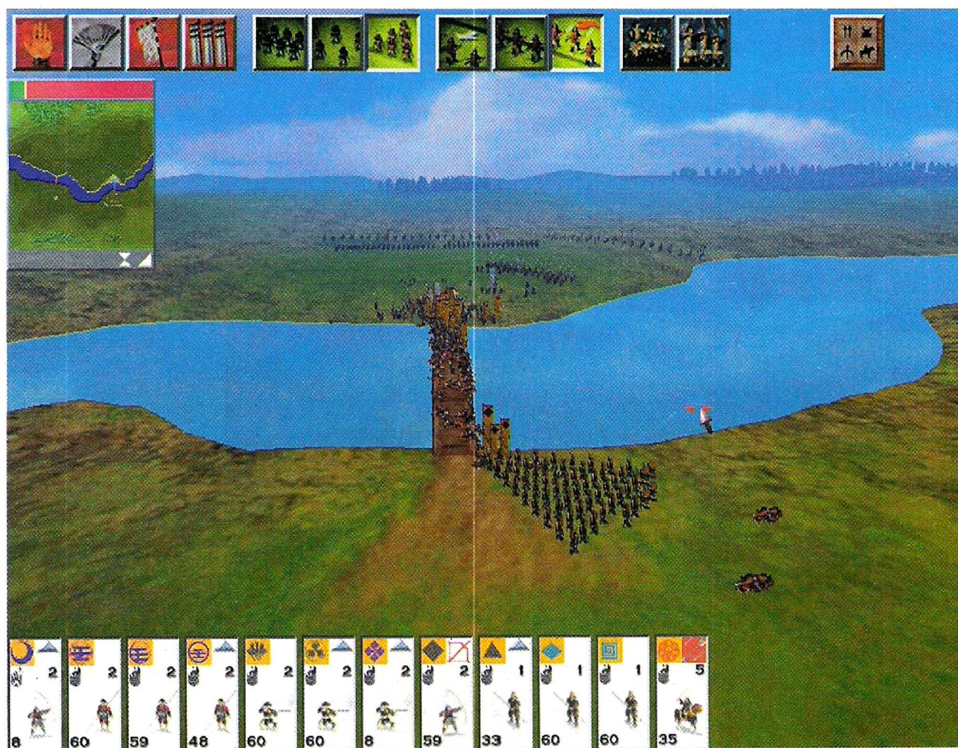
Im Folgenden gibt es keine richtige Story mehr, wichtige Ereignisse wie die Geburt eines Erben oder Attentate werden in Text- oder Videoform knapp mitgeteilt. Der Spieler muss aus vier Clans seinen Favoriten wählen. Dabei kann der eine geografisch in einer besseren Ausgangsposition sein, dafür wartet ein anderer vielleicht mit perfektionierten Trainingsmethoden für seine Soldaten auf. Trotzdem gleicht sich der Start in jedem Fall. Auf einer Karte, die stark ans berühmte *Risiko*-Brett erinnert, wird Ihr Hauptquartier platziert. Die kleinen Provinzen rundum sind gleichfalls in Ihrer Hand, doch wenige Kilometer weiter beginnt Rebellen- oder Feindesland. Entsprechend muss sich das strategische Kalkül von Anbeginn darauf richten, ob Sie gerade neuen Grund erobern oder den jetzigen Reisfelderbesitz sichern wollen. Darüber hinaus haben Sie allein zu entscheiden, wannwiewo Ausbildungshallen oder Wachtürme gebaut werden, ob Ihre persönliche Baracke in ein Schloss verwandelt wird und ob ein Spion eine Stippvisite beim lynchenden Nachbarn machen soll. Wenn ausreichend Geld in der Kasse liegt, kann sogar das teure Honorar eines Auftrags-Ninjas oder einer diskreten Geisha bezahlt werden. Und falls alle Stricke reißen, nimmt man halt die Hilfe von kolonisierenden Spaniern und Holländern an. Dank Rundenmodus behält man den Überblick.

In den Highlands kann es nur einen geben. Bis der bei Abertausenden von Männern allerdings gefunden ist, dauert es seine Zeit.



MASSENAUFLAUF Trauen Sie sich zu, in einem solchen Chaos noch auf spontanen Taktiken zu beharren? Eben. Also heißt es im Voraus planen, Züge und Formationen festlegen.

So verschieben Sie auf der Karte fröhlich Figürchen und vergessen beinahe, dass Sie eigentlich einen Echtzeitstrategietitel vor Augen haben. Wie kommt's? Der Ablauf ist zweigeteilt. Obwohl auf der Landkarte politisch Wichtiges geschieht, entpuppt sich der Kern des Spiels erst bei tatsächlichen Konfrontationen, zu denen es – seien Sie unbesorgt – oft genug kommt. Plötzlich findet man sich dann selbst auf dem Schlachtfeld wieder, schwebt knapp über der Truppe und darf Befehle erteilen. Der Unterschied zu Hau-



EINE BRÜCKE, 1.000 MANN An Nadelöhrpassagen wie dieser hilft nichts außer der Presslufthammermethode. Geradeaus und mittendurch! Gut, vielleicht hätten wir nicht ausgerechnet die Bogenschützen vorschicken sollen …

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Satte 1.400 MB freier HD-Speicher nötig
- CD-Wechsel während der Installation
- Softwaremodus in Testversion nicht wählbar

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III500
Software	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G 400	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo3	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Riva TNT	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Riva TNT 2	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
GeForce	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

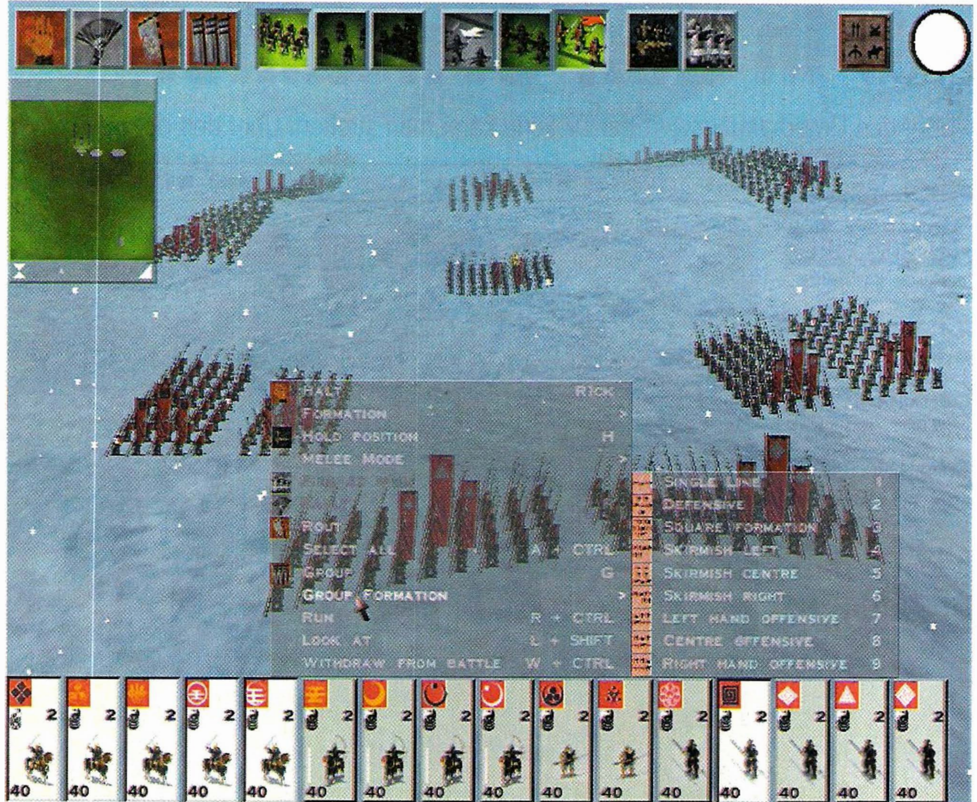
Kommentar

Bei hohem Gegneraufkommen geht jeder Rechner in die Knie. Setzen Sie dann die max. Einheitenmenge herunter. Auch 128 MB RAM helfen.

Die Schmerzgrenze

Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, G400

Auf diesem System läuft Shogun ruckelig, aber noch spielbar. Tipp: Details abschalten, 640x400 Pixel und die Einheitenzahl so gering wie möglich wählen.



SCHNEEWEISSCHEN Die Wetterbedingungen sind in Shogun äußerst bedeutend. Nebenbei sehen Sie hier eines der Menüs, über die Sie Shogun mit der Maus steuern können. Per Tastatur sind die Befehle schneller erteilt.

drauf-Programmen wie *Command & Conquer 3* ist jedoch immens: Über Sieg oder Niederlage entscheidet hauptsächlich die Vorbereitung. Welche Formation wähle ich, welche Angriffszeit beziehungsweise welche Verteidigungsposition – und auf welches Wetter soll ich warten? Je nachdem, welche Einheiten in Ihren Reihen stehen, sind andere Bedingungen zu bevorzugen. Bogenschützen und Schnee oder Wind vertragen sich zum Beispiel überhaupt nicht. Wichtig ist, das Grundprinzip „Schere, Stein, Papier" im Kopf zu behalten: Pfeile stechen Speermänner, Speermänner stechen Kavallerie, Kavallerie sticht Bogenschützen. Einheiten wie der Kriegermönch

Schachfreunde werden sich mit Shogun sofort anfreunden können. C&C-3-Fans brauchen etwas mehr Zeit.

sind im Nahkampf schier unbezwingbar, dafür werden Sie vom Musketier aus mittlerer Distanz über den Haufen geschrotet. Wie beim Schach sollte die Vorgehensweise schon feststehen, bevor zum Halali geblasen wird, sonst werden Ihre Bauern statt der Ernte gemäht. Dass dem so ist, wird auch durch die schiere Truppenflut bedingt, die in *Shogun* über Wald und Wiese hereinbricht. Wer angesichts solcher Menschenmassen nur kurzfristig plant, ist dem Gegner auf Gedeih und Verderb ausgeliefert.

Etwas unpraktisch sind außerdem Steuerung und Kameraführung. Erstens macht das Wirrwarr in Monumentalschlachten die Tastatur als Mausbegleitung unumgänglich – ohne Tastenkürzel würde man bestimmte Einheiten nämlich nie rechtzeitig finden. Ferner kann die Kamera zwar drehen, in alle Himmelsrichtungen fahren und sich neigen, Zoomen oder Höhenänderungen jedoch sind nicht möglich, was der Orientierung nicht gerade zuträglich ist.

Auch grafisch bleibt *Shogun* ein zweischneidiges Schwert: Die Wettereffekte und Hügellandschafen schauen prächtig aus. Die Kämpfer dagegen würden noch gegen die Siedler im gleichnamigen Zwergenspiel jeden Schönheitswettbewerb verlieren.

Daniel Ch. Kreiss



MEINUNG

Es gelten die Sushi-Regeln: Entweder Sie lieben oder Sie hassen es.

Daniel Ch. Kreiss

Hurra-Taktiken à la *Tankrush* bringen Ihr Blut zum Kochen, daran haben Sie Spaß? Schön – nur Finger weg von *Shogun* in diesem Fall! Hier geht es einzig darum, große Weitsicht zu beweisen, äußere Faktoren wie Wetter und Gelände schnell einschätzen zu können und daraus resultierend die richtige Position in der passenden Formation einzunehmen. Können Sie sich diese Denke aneignen, heißt es: Schachmatt für den Feind. Falls nicht, wird Ihnen ausschließlich ins Auge stechen, dass bei Tausenden von Soldaten pro Schlacht die Übersicht ständig abhanden kommt, dass man sich darum mit keiner Einheit wirklich identifizieren kann und dass eine zusammenhängende Geschichte komplett fehlt. Sind das Minuspunkte? Aus meiner Sicht, ja. Doch für kompromisslose Hardcore-Strategen wird *Shogun* wie die aufgehende Sonne scheinen.

TESTURTEIL — Shogun: Total War

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Age of Empires 2 11/99
Das 2D-Königsprogramm: Vereint Wirtschaft und Kampf perfekt.

Earth 2.0 6/00
Thematik komplett anders: Zukunft. Große Gemeinsamkeit: 3D.

Shogun 6/00
Für die einen Qual, für die anderen Wonne: *Shogun* ist Schach in modernem Gewand.

Myth 2 2/99
Der Nachfolger des allerersten 3D-Taktikspiels: Nicht schlecht.

Braveheart 9/99
Starke Lizenz, starke Männer, erbärmlich schwaches Spiel.

GRAFIK .... Gut
Schnell und hübsch, allerdings äußerst wuselig.

SOUND .... Gut
Trommeln lassen das Kriegerherz jauchzen.

STEUERUNG .... Befriedigend
Die Tastatur ist Pflicht, die Kamera unflexibel.

MEHRSPIELER .... Gut
Brettspiel-Stil. Für Ungeduldige nicht geeignet.

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 1.400 MB	HD: 1.400 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✓ 3dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force Feedback .... ✗

Ab in den Container

Über den Unterhaltungswert der TV-Serie kann man streiten. Über den des Spiels nicht.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Lost Boys** ■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK

- Ideenlose Pac-Man-Kopie
- 21 Videosequenzen
- 5 Levels
- Highscore-Tabelle im Internet
- Sabrina passte aus Platzgründen nicht in das Spiel
- Percy Hoven kann nicht nominiert werden
- Keine 0190-Nummern



ERNTEEINSATZ **Diese dubiosen Gewächse müssen komplett eingesammelt werden, um im nächsten Level innerhalb des Containers zahllose Häufchen wegräumen zu dürfen.**

Der kleine PC-Bruder von „Big Brother" übertrifft die Überwachungsshow spielend an Belanglosigkeit – das dürften selbst ausgemachte Zladdiisten erkennen. Wir haben Sie gewarnt ...

Manu sitzt schmollend in der Ecke und frönt ihrer Nutella-Diät. Streichelkind Jona cremt ihren Oberkörper ein, Alex und Kerstin lassen die Bettdecke wackeln und John backt unbeeindruckt von alldem ein Brot. Die tagtäglichen Geschichten, Dramen und Komödien, die den Medienwächtern schlaflose Nächte bereiten, die Zuschauer hingegen in den TV-Schlaf wiegen, sind in *Big Brother – The Game* nicht enthalten.

Stattdessen muss sich der um 30 Mark erleichterte Fan über eine schlichte *Pac-Man*-Kopie freuen, deren einziger Zusammenhang mit der Fernsehsendung in den Spielfiguren besteht. Der Spieler hat die Aufgabe, ungeachtet der trägen Steuerung eine schlechte bis mittelmäßige Karikatur der Hausbewohner durch ein Labyrinth zu steuern und sämtliche cannabisähnlichen Gewächse, Hundehaufen etc. einzusammeln. Eine Berührung mit einem der anderen Hausbewohner führt zum Abzug eines von insgesamt drei Leben. Die fragwürdige Belohnung für all die Anstrengungen sind 21 Videos, die durch das Aufsammeln von Bonusobjekten freigeschaltet werden.

Harald Wagner

All die Geschichten, die Medienwächtern schlaflose Nächte bereiten und Zuschauer in den Schlaf wiegen, sind in dem Spiel nicht enthalten.

TESTURTEIL Big Brother – The Game

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Centipede 1/99
Zeigt, wie Liebe zum Detail einen Spielhallenklassiker aufwerten kann.

Big Brother – The Game 6/2000
Peinliche Kopie eines Spielhallenklassikers auf Gratisspiel-Niveau, die sich wegen der BB-Manie verkaufen wird.

Peep! 2/2000
Peinliches Geschicklichkeitsspiel, das wegen des Feldbusch-Hypes existiert.

We are Angels 9/97
Peinliches Jump&Run, das nur wegen des Bud-Spencer-Starbonus' existiert.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten 2/99
Peinliches Multimedia-Adventure, das nur wegen des GZSZ-Kults existiert.

GRAFIK .... Ausreichend
Comicartig, aber dennoch einfallslos.

SOUND .... Ungenügend
Leider keine Originalgeräusche vorhanden.

STEUERUNG .... Mangelhaft
Die Spielfigur reagiert träge bis gar nicht.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus enthalten.

10%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 266
32 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 62 MB	HD: 62 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

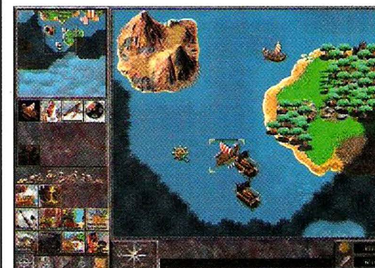
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Ancient Conquest

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Hemming** ■ VERTRIEB **Hemming** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



FISCHERS FRITZE **Das Wirtschaftssystem ist hier äußerst schlicht gehalten.**

Einen gewissen altertümlichen Charme versprüht der spielerisch an *Age of Empires* gemahnende Titel durchaus: Sie begeben sich als antiker Griechenheld Jason auf die Suche nach dem Heiligen Vlies, indem Sie Kriegsgaleeren und Handelsschiffchen auf große Fahrt schicken. Die Animationen sind allerdings läppisch, wie überhaupt die Technik eine Zumutung ist. Von Künstlicher Intelligenz kann nicht die Rede sein, denn die Gegner sind dümmer als Kriegsgott Mars erlaubt. Ein rudimentäres Wirtschaftssystem, Naturereignisse wie Orkane und Strudel sowie abwechslungsreiche Missionen bewahren *Ancient Conquest* davor, ganz abzusaufen. *(pk)*

SPIELSPASS 38%

UEFA Manager 2000

■ GENRE **Fußballmanager** ■ ENTWICKLER **Bubball** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



BIEDERBALL **Trocken geht es im UEFA Manager zu: Fußball ist halt eine ernste Sache.**

Elf Mann, tausend Sorgen: *UEFA Manager* schubst Sie auf den Trainerstuhl eines europäischen Fußballvereins. Vom Spielereinkauf über den Gymnastikplan bis hin zu Mannschaftsaufstellung und Taktik fallen sämtliche Aufgaben des Stadionalltags in Ihr Ressort. Das kennt man in Deutschland, das kauft man. Allerdings sind die ballvernarrten Teutonen wählerisch geworden: Dass mit *UEFA* eine solide Wirtschaftsimulation kommt, könnte wegen der all zu biederen Aufmachung und der fast schon penetranten Humorlosigkeit des Spiels leicht in Vergessenheit geraten. Von bekennenden Puristen abgesehen, steht nun mal niemand wirklich auf karge Buchstabenwüsten! *(dk)*

SPIELSPASS 66%

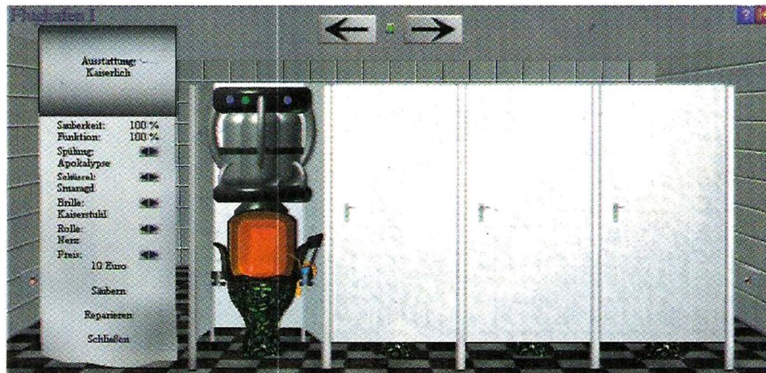
Das große Geschäft

Von der Schüssel an die Spitze: Wie Fäkalien Millionäre machen können.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Anvil-Soft** ■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK

- 5 Schüsseln
- 5 Spülungen
- 5 Brillen
- 5 Papiersorten
- 4 Kabinen
- 3 Gegner
- 1 Riesengeschäft



THRONSAAL Wer 20 Mark für einen Kompostierungsgang verschleudert, kriegt Luxus von der Smaragdschüssel bis zum Nerzfell. Wofür wohl letzteres? ... Bäh!

Glück im Klo: Die seltsamste Wirtschaftssimulation aller Zeiten lässt Sie als Häuschenputzer antreten, um Toilettenherrscher der sieben Weltkanalisationen zu werden.

Reich werden kann man auf vielen Wegen. Warum ausgerechnet der Route durch die Lokuslandschaft eine Umsetzung für den PC zuteil werden muss, weiß kein Mensch. Egal, zumindest bereitet dieses Machwerk auf Zeit ein skurriles Vergnügen. Anfangs haben Sie gerade genug in der Tasche, um die erste Parzelle zu errichten. Nur wo? In Rotlichtviertel und Bahnhof fließen Sekrete aller Art in Strömen, was hohe Reinigungskosten verheißt. Der Flughafen ist ein sehr gut besuchtes Örtchen, dafür zahlen die Kunden im Vorort mehr pro Geschäft und Kondom. Jedes Klo hat seine Schattenseite, Preis und Ausstattung müssen jeweils Sinn machen. Sobald die Firma läuft, sollten Sie ferner Geld in die Forschung tröpfeln lassen, damit kein Konkurrent früher über Komfortaborte verfügt. Ein Sabotageakt, ausgeübt von Udo Übel, kann im Wettbewerb auch nicht schaden, von einem Wink Richtung Gesundheitsamt ganz zu schweigen. Doch, so witzig es auch klingt: Sobald die fünf Klomodelle in allen Schattierungen irgendwo stetig beehrt werden, fällt nur noch auf, wie oberflächlich der Manager funktioniert und wie hässlich er ist.

Daniel Ch. Kreiss

Viel zu bald bricht die Spannungskurve zwischen Klobürste und Pinkelbecken abrupt ins Bodenlose ein.

TESTURTEIL Der Klomanager

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Holiday Island 12/96
Nur der nett gemachte Aufbau eines unspannenden Ferienparadieses.

Pizza Syndicate 04/99
Und sie ist doch flach: Die Pizza erobert die Welt, aber nicht den PC.

Wet Attack 08/99
Lula brennt vor Leidenschaft für den bösen Pimperator. Mäßig witzig.

Klomanager 06/2000
Griff ins Klo? Nicht komplett, für ein paar Stunden wird dümmlich-witziger Proletenspaß geboten.

Bling! 2 12/99
Entblößte Mädels und schlechte Grafiken ohne Spiel. Schrott!

GRAFIK .... Ungenügend
Standbilder können auch entzücken - nein, nicht wirklich.

SOUND .... Ungenügend
„Spül mir das Lied vom Kot"? Also bitte ...

STEUERUNG .... Gut
Wenige Klicks überhaupt nötig, also keine Probleme.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Einen langen Abend lang macht's ziemlich Spaß.

40%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 100	Pentium 166
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 23 MB	HD:23 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

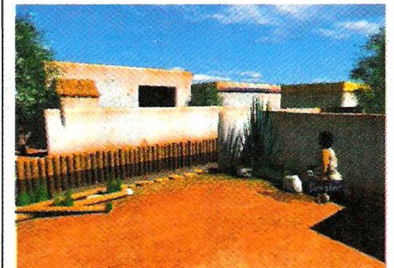
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 4
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

KURZTESTS

Der Fluch der Azteken

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Cryo**
■ VERTRIEB **Ravensburger** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



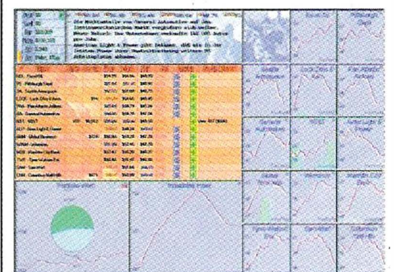
NICHT UNTERHALTEND Ein Klick auf den Juwelier führt zu einer Erklärung des Berufs.

Bei dem langatmigen Adventure handelt es sich um den Nachfolger von *Das Grab des Pharao*. Wieder einmal wird der Spieler zu Unrecht des Mordes verdächtigt, wieder einmal muss er zirka 20 Gegenstände finden und auf teils unlogische Weise miteinander verbinden. Die Bedienung ist ausgesprochen zäh, da man sich wie in den alten Interaktiven Spielfilmen nur in großen Sprüngen und auf vorgeschriebenen Bahnen bewegen kann. Nur selten kann man Objekte anklicken und meist führt dies dann zu einem langweiligen Enzyklopädietext. Als Lernsoftware mag *Der Fluch der Azteken* akzeptabel sein, als Spiel ist er leider völlig indiskutabel. *(hw)*

SPIELSPASS 26%

Wall Street Tycoon

■ GENRE **Wirtschaftssimulation** ■ ENTWICKLER **Lumis**
■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ USK **Ab 6 Jahren**



EXCELLENT Wall Street Tycoon ist schöner als jede herkömmliche Tabellenkalkulation.

Das Börsenfieber greift um sich! In Wall Street Tycoon handeln Sie mit Aktien von fiktiven Firmen. Die Kurse basieren auf Nachrichtenmeldungen, meist sind sie aber das Ergebnis eines Zufallsgenerators. Was in der Realität schwierig ist, ist in dem Spiel sehr einfach: Bei steigenden Kursen kaufen, bei fallenden Kursen aussteigen. Renditen von 400 Prozent pro Jahr sind keine Seltenheit, ein Totalverlust nahezu unmöglich. Ein Minimum an Spielspaß besitzt das hässliche Programm aufgrund der Tatsache, dass historische Ereignisse als Missionen enthalten sind und man versuchen kann, auf Ölkrise, Börsencrash und Weltkrieg besser zu reagieren als die damaligen Anleger. *(hw)*

SPIELSPASS 16%

Meisterlicher Querfeldein-Raser

Mit Walter Röhrl und Co. über Stock und Stein. Freunde des Drifts kommen bei Rally Masters auf ihre Kosten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Digital Illusions** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 17 Fahrzeuge
- 45 Strecken
- 3 Wagenklassen
- 4 Meisterschaften
- 30 Größen des Rallyesports
- 3 Fahrdisziplinen

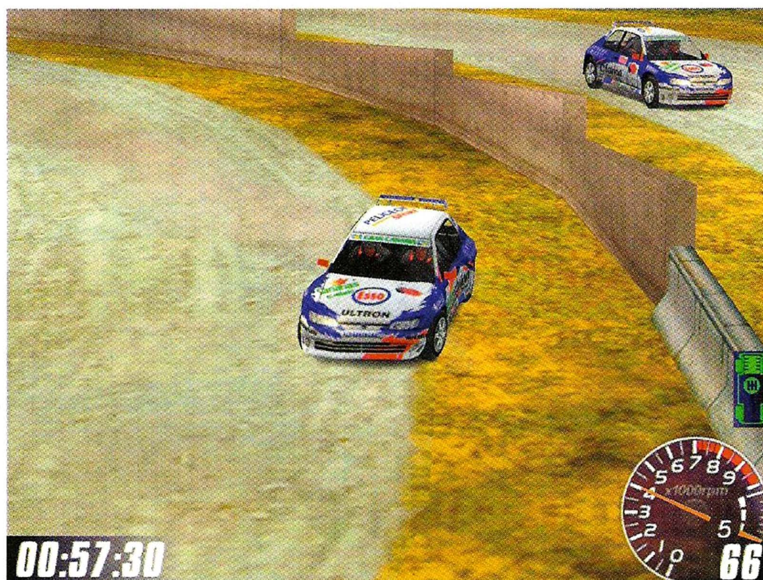
Konkurrenz für Colin McRae: Abseits befestigter Rennstrecken wühlen Sie sich in *Rally Masters* mit Höchstgeschwindigkeit durch den Schlamm.

Rallyefahrer sind einsame Menschen. Mit dem treuen Kopiloten auf dem Beifahrersitz rasen die Offroad-Künstler auf der Jagd nach Zehntelsekunden im Kampf gegen die Uhr über die Schotterpisten. Duelle Stoßstange an Stoßstange sind in dieser Sportart ebenso selten wie spektakuläre Überholmanöver. Eine Ausnahme stellt das Race of Champions dar. Hier treten jeweils zwei Fahrer im selben Autotyp gegeneinander an. Die Strecken bestehen aus zwei verschiedenen Bahnen, die unterschiedliche Herausforderungen an die Fahrkünste stellen. Um den Sieger zu ermitteln, dreht jeder Pilot eine Runde auf der inneren und eine auf der äußeren Bahn. Diese Duelle sind nur eine der Herausforderungen in *Rally Masters*: Das Spiel schickt Sie auch auf die traditionellen Etappenstrecken. Hier warnt Sie der allgegenwärtige Beifahrer vor Kurven oder Gefahren auf der Straße, allzu sehr sollten Sie sich auf diese Hilfe allerdings nicht verlassen, da die Angaben oft unpräzise sind. Als letzte Fahrdisziplin steht der Challenge Cup auf dem Programm. In dieser Veranstaltung treten Sie gegen drei Fahrer gleichzeitig auf einem Rundkurs an. In der Realität finden solche Rennen zwar nicht statt, für den virtuellen Off-Roader bieten sie allerdings eine willkommene Abwechslung von den einsamen Etappenrennen.

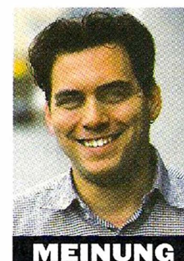
Schneebedeckte Waldwege in Schweden oder Schlammpisten in Indonesien stellen den Rallye-Profi im Lauf der Saison vor immer neue Herausforderungen. Sie beginnen Ihre Karriere in Formel-2-Autos und arbeiten sich durch Gewinn der einzelnen Meisterschaften in die WRC, die Formel 1 des Rallyesports, vor. Für besonders wagemutige Piloten stehen dann noch die Rallye-Legenden bereit: Hier bändigen Sie Off-Road-Monster wie den Audi S1 Quattro oder den Lancia Delta Integrale.

Sascha Gliss

Rasen, bis die Achse bricht: Rally Masters fängt die Atmosphäre der Querfeldein-Raserei fast perfekt ein.



DAS DUELL Beim Race of Champions sind Sie und Ihr Konkurrent auf zwei verschiedene Bahnen unterwegs. Die Mauer verhindert den direkten (Sicht-)Kontakt zum Gegner.



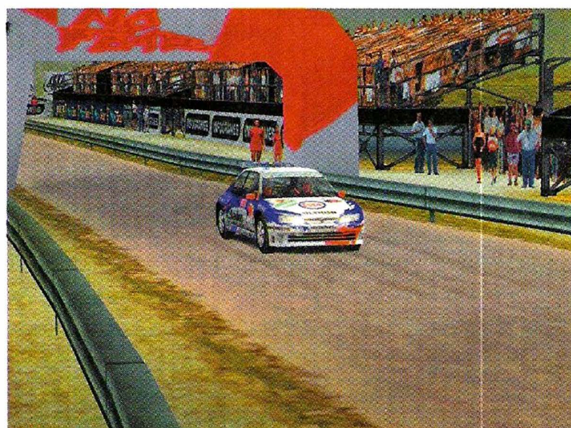
MEINUNG

Fahrspaß garantiert. Rally Masters verkürzt die Wartezeit auf Colin McRae 2.
Sascha Gliss

Schicke, abwechslungsreiche Landschaften, gelungene Fahrphysik und smarte Gegner katapultieren *Rally Masters* in die Oberklasse der automobilen Schlammschlacht. Dabei versucht das Spiel erst gar nicht, eine schraubengenaue Simulation abzuliefern: Die spärlichen Tuning-Optionen und das großzügige Schadensmodell sorgen dafür, dass auch Anfänger schnell Erfolgserlebnisse einfahren.



AUF DER CD-ROM!
Die spektakulärsten Drifts sehen Sie in der Videoreportage.



PAPPKAMERADEN Die Zuschauer am Rand der Strecke ähneln bei näherer Betrachtung Werbeaufstellern aus dem Softwareladen.

TESTURTEIL — Rally Masters

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Colin McRae Rally** 10/98 — Der Champion ist bereits leicht ergraut. Teil 2 soll bald folgen.
- **Rally Championship Ed. 2000** 01/2000 — Ziemlich realistischer Rallye-Raser in ansprechender Verpackung.
- **Rally Masters** 06/2000 — Gelungener Mix aus Realismus und Fahrspaß, gepaart mit überdurchschnittlicher Grafik.
- **Sega Rally 2** 12/99 — Action pur! Wer es laut und bunt mag, ist hier goldrichtig.
- **Boss Rally** 07/99 — Grafisch und technisch ein absolutes Kellerkind. Finger weg!

GRAFIK .... Gut
Detaillierte Autos und farbenfrohe Strecken.

SOUND .... Befriedigend
Monotoner Motorenlärm, gelangweilter Kopilot.

STEUERUNG .... Gut
Auch ohne Lenkrad gut spielbar.

MEHRSPIELER .... Gut
Schnelle Rennen im Internet und LAN.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 250 MB	HD:350 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

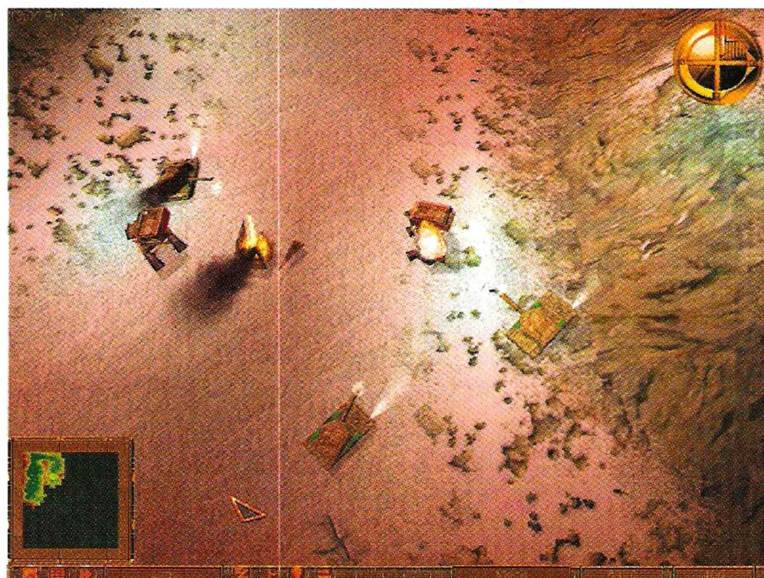
In neuem Glanz

Was lange währt, wird endlich gut: Die Neuauflage beschert ungetrübten Spielspaß.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **TopWare** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Überarbeitete Menüs
- 6 weitere Mehrspielerkarten
- Übersichtlicher Forschungbaum
- Neuer Mehrspielermodus
- Hervorragende Künstliche Intelligenz
- 3.000 Programmierfehler weniger

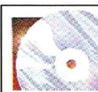


FRÖHLICHES NEUES JAHR **Dank der überarbeiteten Unterstützung für die Open-GL- und Direct3D-Schnittstellen kommen Sie jetzt in den vollen Genuss aller grafischer Effekte.**

„*Earth* bläst die Konkurrenz aus den Stiefeln", hieß es in unserem letztjährigen Test zu *Earth 2150*. Leider auch viele Spieler, denn die Liste der Programmierfehler und Treiberprobleme war lang.

Da der Echtzeitstrategietitel im letzten Herbst technisch nicht ausgereift war, musste der Vertrieb TopWare in den Folgemonaten eifrig Patches nachreichen. Die Neuauflage von *Earth 2150* wird für schlappe 50 Mark angeboten und umfasst weitere Features wie etwa einen Forschungsbildschirm, mit dessen Hilfe Sie sich einen Überblick über die Entwicklung Ihrer Einheiten verschaffen können. Weiterhin sind die derbsten Netzwerk-Fehler beseitigt, so dass Sie nicht mehr befürchten müssen, dass eine Online-Schlacht durch einen Synchronisationsfehler beendet wird. Die Unterstützung aller gängigen Grafikkartentreiber sowie die bessere Ausbalancierung der Kräfteverhältnisse ergänzen die neue Version. Aussetzer beim Soundtrack können auftauchen, wenn Sie nicht über die neuesten Treiber verfügen. Das Spielprinzip blieb unverändert, allerdings sind die Menüs jetzt noch leichter zu bedienen.

Peter Kusenberg



AUF DER CD-ROM!
Der Patch 2.0 bringt Ihr altes *Earth* auf den neuesten Stand.

Die Auffrischung hat der guten alten Erde gut getan: Endlich kann man die Einheiten ohne Angst vor einem Programmabsturz in die Schlacht schicken.

TESTURTEIL Earth 2150 2.0

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Earth 2150** 12/99 — *Earth 2150* schafft es locker, alle Konkurrenten in puncto Spielprinzip und Grafik auszustechen.
- **StarCraft** 6/98 — Nicht nur wegen des Missionsdesigns macht der Klassiker immer noch Spaß.
- **Command & Conquer 3** 10/99 — Wegen technischer und spielerischer Mängel nicht die Genrereferenz.
- **Warzone 2100** 5/99 — Obwohl technisch revolutionär, fehlt es dem Eidos-Titel an Atmosphäre.
- **Thandor** 2/2000 — Beim technisch soliden *Earth*-Vetter kommt wenig Spielfreude auf.

GRAFIK .... Sehr gut
Die technisch ausgereifte Technik setzt Maßstäbe.

SOUND .... Gut
Der Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung.

STEUERUNG .... Sehr gut
Ein Mausklick, und Sie sind mitten im Geschehen.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Der Internetserver www.earthnet.de ist bereit.

92% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200 MMX	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 140 MB	HD: 720 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 16
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Die Rache der Sumpfhühner

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Koch Media**
■ VERTRIEB **Koch Media** ■ USK **Noch nicht bekannt**



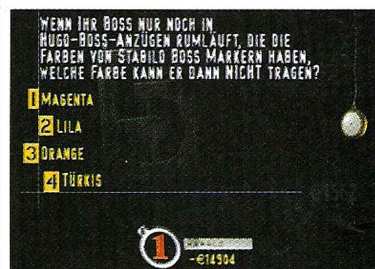
RACHE IST SÜSS **Das schießwütige Sumpfhuhn hat es auf den Jäger abgesehen.**

Das Gratisspielchen *Moorhuhnjagd* wurde von den *Gothic*-Entwicklern Phenomedia für eine bekannte Whiskymarke gebastelt. *Die Rache der Sumpfhühner* ist der mehr als dreiste Versuch, das abklingende Moorhuhnfieber finanziell auszuschlachten. Als virtueller Jäger ballern Sie in mehreren Levels auf alles, was sich zu Lande, zu Wasser oder in der Luft bewegt. Im Bonuslevel schlüpfen die erfolgreichsten Jäger in die Rolle des ominösen Sumpfhuhns und zahlen es ihren menschlichen Peinigern mit Bazooka und Schrotflinte heim. Der Ideenklau ist gerade noch verzeihlich, nicht aber die dilettantische Umsetzung dieses Langweilers. Finger weg! *(sg)*

SPIELSPASS 17%

You don't know Jack 3

■ GENRE **Ratespiel** ■ ENTWICKLER **Berkley Systems**
■ VERTRIEB **Take 2** ■ USK **Noch nicht bekannt**



WIE BITTE? **Die Fragestellung lenkt meist von der richtigen Antwort ab.**

Mit dem Untertitel „Abwärts" geht der völlig abgedrehte Showmoderator Jack ein drittes Mal auf Tour. In Kategorien wie „Hilfe, in mir steckt ein Leonardo DiCaprio" werden den maximal drei Mitspielern unverständliche bis unverschämte Fragen in zehn verschiedenen Ratemodi gestellt. Dabei sorgen die vorgegebenen Antworten genauso für Erheiterung wie die hämischen Kommentare – die auch auf richtige Antworten folgen. Die Stärken des Spiels kommen allerdings nur auf Partys zum Tragen: Wer alleine spielt, dem wird bestenfalls ein leises Lächeln über die Lippen huschen, nur bei größeren Gruppen sorgt der groteske Humor des Quizspiels für echte Lacherfolge. *(hw)*

SPIELSPASS 74%

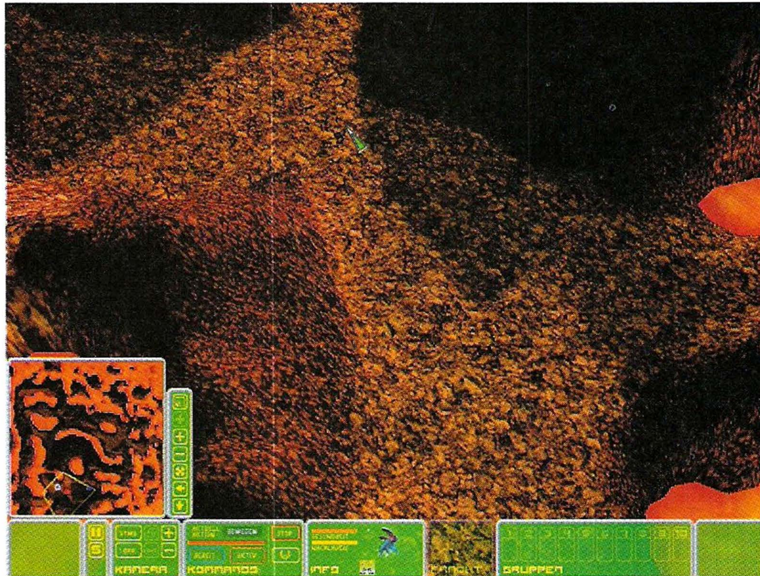
Wo ist meine Einheit?

Das ehemals Dogs of War genannte Spiel beeindruckt mit zahlreichen Brauntönen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Silicon Dreams** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Mai 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 25 Levels
- 3 Kampagnen
- 35 verschiedene Einheiten
- Bis zu 200 Einheiten je Level
- Direkte Kontrolle einer Einheit möglich



GUT GETARNT **Auf diesem Bild verbergen sich acht gegnerische Einheiten sowie eine aktivierte eigene Spielfigur. Die Farbgebung verhindert so ein flüssiges Spielen.**

Mit drei fantasievollen Kriegsparteien, optionaler Direktsteuerung und einem interessanten Handelssystem hat *Starship Soldiers* das Zeug zum angenehm andersartigen Strategiespiel.

Doch Silicon Dreams hat diese Chance verpasst und nutzt das unbestreitbare Potenzial der Spiel-Engine nur für ausgesprochen gewöhnliche Missionen. Wie üblich verfügt man zunächst über eine bunte Mischung verschiedenster Einheiten und zieht diese mithilfe der gebräuchlichen Mausbefehle über die 3D-Landschaften. Sobald jeder Gegner vernichtet oder ein bestimmter Ort erreicht wurde, ist die Mission beendet. Die überlebenden Einheiten kann man nach dem Einsatz gegen viele frische, aber unerfahrene Truppen tauschen – was dermaßen sinnlos ist, dass dieses Feature wohl niemand verwenden wird. Auch die Möglichkeit, eine Einheit mithilfe der Pfeiltasten direkt zu steuern, wird ungenutzt bleiben, da der Computer die Panzer und Insekten (!) stets besser und schneller steuert. Der eigentliche Schwachpunkt von *Starship Soldiers* ist die Grafik: Auf den rotbraunen Landschaften sind die winzigen rotbraunen Einheiten unsichtbar, Bodenunebenheiten sind kaum auszumachen und nicht einmal angewählte Einheiten werden grafisch markiert.

Harald Wagner

Einige Features sind dermaßen sinnlos, dass sie wohl niemand dauerhaft nutzen wird.

TESTURTEIL – Starship Soldiers

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Battlezone 2** 12/99 – Mit und ohne Basis, direkte und indirekte Steuerung: das Maß der Dinge.
- **Close Combat 4** 02/2000 – Kanonenfutterorgie mit Action, Kurzweil und feinster Bedienung.
- **Thandor** 02/2000 – Herkömmliche Echtzeitstrategie im 3D-Gewand – Demo auf der aktuellen CD.
- **Force Commander** 05/2000 – Selbst mit *Star Wars*-Bonus ist *Force Commander* nur Durchschnitt.
- **Starship Soldiers** 06/2000 – Langweilige Missionen, unspielbare Grafik und sinnlose Features – so macht Echtzeittaktik wenig Spaß.

GRAFIK .... Mangelhaft
Langsam, farbarm und dem Spiel schädlich.

SOUND .... Mangelhaft
Monotone Technoklänge, gewöhnliche Effekte.

STEUERUNG .... Mangelhaft
Aufgrund der Grafik nahezu unmöglich.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Kaum ein Unterschied zum Einzelspielermodus.

49% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 600
64 MB RAM	256 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 342 MB	HD: 682 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

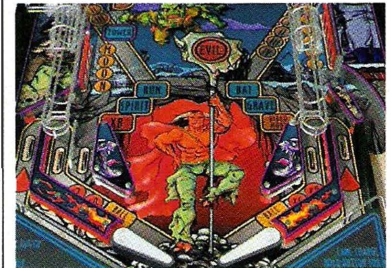
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

KURZTESTS

Slam Tilt Resurrection

■ GENRE **Flipper** ■ ENTWICKLER **Ganymede**
■ VERTRIEB **Technologies** ■ USK **N. n. b.**



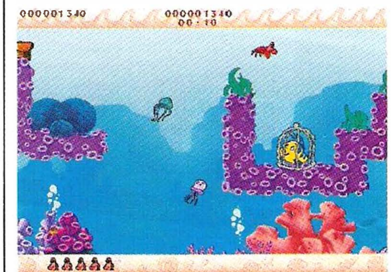
GESPIELTER BLONDINENWITZ **Die Flippertische sehen gut aus, bieten aber wenig.**

Slam Tilt Resurrection ist der vermutlich geeignetste Flipper für Laaaaangsame: Nebenbei eine Zigarette zu rauchen, ist ebenso möglich, wie eine Maß Bier zu leeren. Die zwei Tische „Pirate" und „Demon" sind derart langsam, dass es sich nicht negativ bemerkbar macht, wenn die Aufmerksamkeit des Spielers nicht dem Flipper gilt oder seine Reaktionsfähigkeit auf null gesunken ist. Trotz des schlichten Aufbaus der Tische und der geringen Spielgeschwindigkeit bewegen sich die Kugeln keineswegs flüssig, nicht einmal die Vollinstallation (über 1 GByte) verheißt hier Linderung. An alle Phlegmatiker: Zugreifen, aber schnell! *(hw)*

SPIELSPASS 52%

Disney's verrückte Spielesammlung

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Disney**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



STILECHT **Die Grafiken könnten direkt den Zeichentrickfilmen entnommen worden sein.**

Bei *Disney's verrückte Spielesammlung* handelt es sich um eine lose Zusammenstellung von vier sehr schlichten Spielchen. Den Anfang macht „Mushus Schneeballschlacht", eine in der *Mulan*-Welt angesiedelten Kopie des Klassikers *Missile Command*. In „Über den Dächern von Agrabah" muss man den Affen Abu im *Pac-Man*-Stil an einer Hauswand entlangführen. Bei „Ärger um den Berg Olymp" gilt es, ein schwer zu steuerndes Flugpferd bewegliche Gegenstände berühren zu lassen, und in „Tiefseelabyrinth" soll ein Krebs durch verworrene Korallenbänke gelotst werden. *Disney's verrückte Spielesammlung* ist wegen seiner Einfachheit bestenfalls für die Allerjüngsten interessant. *(hw)*

SPIELSPASS 38%

Flatterhafter Himmelsbote

Die deutsche Version des großartigen Action-Adventures überflügelt selbst Ultima 9 in puncto Technikmängel.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Shiny** ■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Originelles Spielprinzip
- Anspruchsvolle, doch fehlerhafte Grafik
- 10 verschiedene Waffen
- 50 übernahmewillige Spielfiguren
- Der knuddeligste Messias aller Zeiten



EIN AUGE ZUGEDRÜCKT Huch, was ist denn mit der linken Bildhälfte geschehen? Während Voodoo3-Grafikchips für einen Systemcrash sorgen, zeigt der TNT-2-Chip immerhin ETWAS.



Bei dieser Fehlerfülle lässt der arme Bob die Flügel hängen.
Peter Kusenberg

MEINUNG

Eigentlich darf ich mich nicht beschweren: Ich hatte viel Spaß mit der deutschen *Messiah*-Version und musste nicht in die Klagechoräle meiner Kollegen zur Fehlerhaftigkeit des Programms einstimmen. Es ist allerdings skandalös, dass beinahe ausschließlich mit der Konfiguration meines Rechners (PIII 500, Toshiba-DVD, Elsa Erazor III) ein einigermaßen absturzsicheres Spielen möglich ist. Bei vier Jahren Entwicklungszeit müsste es doch möglich sein, dass Bob zumindest mit den gängigsten Grafikchips wie GeForce, Voodoo3 und TNT 2 problemlos funktioniert. Dem genialen Spielprinzip tut das leider einigen Abbruch, so dass wir dazu raten, auf die ersten tauglichen Patches zu warten.

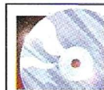
Vier Monate nach unserem Test hat uns der Hamburger Vertrieb Virgin den eingedeutschten Bob zugesandt – doch der sieht anders aus als erwartet. Hat sich der Engel auf der Reeperbahn verausgabt?

Bereits kurz nach seiner Ankunft stellt sich Ernüchterung ein: Nur auf einem einzigen Arbeitsrechner läuft das Spiel ohne auffällige Aussetzer. Auf vielen PCs stürzt Bob bereits während der Installation ab, andere Computer zieren sich trotz aktueller Grafikkartentreiber lange, bis sie ein erschreckend zähes Spiel zu Stande bringen. Spätestens nach den ersten Schritten in der *Messiah*-Welt stellen sich dann die ersten derben Darstellungsfehler in Form bunter Kästchen und überblendeter Figuren ein.

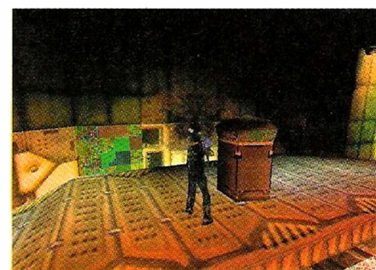
Während die Testversion vom Dezember 1999 technisch weniger fehlerhaft zu sein schien als das fertige Produkt, hat sich am Spielprinzip nichts geändert: Sie lenken Engel Bob durch eine düstere Zukunftswelt und schlüpfen in die Körper harmloser Passanten oder feindlicher Soldaten, um in relativ kurzer Spielzeit Kämpfe zu bestehen oder Rätsel zu lösen. Die deutsche Sprachausgabe ist überwiegend gelungen und auch die Gewaltszenen sind weiterhin drastisch, aber auch äußerst glaubwürdig inszeniert.

Peter Kusenberg

Das Personen-Hopping ist nicht nur originell, sondern auch ausgesprochen spaßig – selbst noch im späteren Spielverlauf.



AUF DER CD-ROM!
Mit dem allerneuesten GeForce-Treiber machen Sie Bob Beine.



GEHEIMTÜR Manche Texturen ähneln Hauptplatinen – werden sie überhaupt dargestellt.



SCHEIBENSCHIESSEN Nvidias GeForce-Chips fabrizieren bunte Kästchen in den Spielszenen. Ein brandneuer Treiber behebt den Fehler.

TESTURTEIL Messiah

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Spiel	Ausgabe	Kommentar
Drakan	10/99	Trotz mäßiger Verkäufe bleibt Rynns Drachenflug die Nummer 1.
ShadowMan	10/99	LeRois Reise durchs Totenreich ist spannend und stimmungsvoll.
Messiah	06/2000	Das originelle Spielprinzip macht den Shiny-Titel zu einer Empfehlung, die Technikmängel sind jedoch ärgerlich.
Outcast	08/99	Cutters Odyssee durch Adelpha gilt noch immer als Innovationsmeister.
The Devil Inside	05/99	Die Steuerung des spannenden Gruselschockers ist eine Zumutung.

GRAFIK ...... Ausreichend
Wegen der vielen Grafikfehler ein Ärgernis.

SOUND ...... Gut
Die deutsche Sprachausgabe ist gelungen.

STEUERUNG ...... Befriedigend
Gewöhnungsbedürftig, aber durchaus akzeptabel.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

82%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Celeron 400
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 600 MB	HD: 800 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

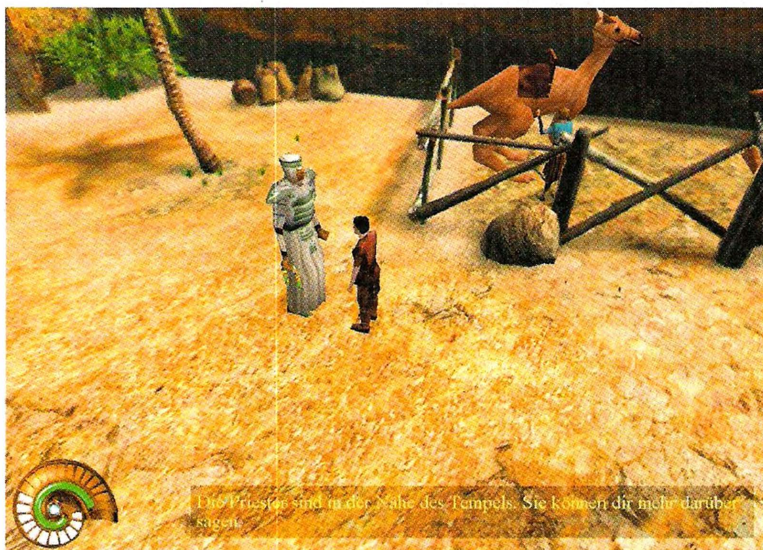
Sand im Getriebe

Cryo präsentiert eine Zeitreise zum Wüstenplaneten – erstmals in 3D.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Cryo** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **April 2000** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Basiert auf dem Klassiker von H.G. Wells
- Dynamische Kameraführung
- Riesige vorgerenderte Landschaften
- Auflösungen von bis zu 1.280x960 Bildpunkten



ZEITSPRUNG **Fühlt sich bei dieser Szene zufällig jemand an Outcast erinnert? Leider bietet Die Zeitmaschine nicht halb so viele Innovationen wie Cutter Slades erster Auftritt.**

Der Roman „Die Zeitmaschine" von H.G. Wells ist ein echter Klassiker. Der für ungewöhnliche Adventure-Ideen bekannte Hersteller Cryo versucht nun, den philosophisch angehauchten Stoff um Zeitreisen und die Entwicklung der Menschheit in eine spielgerechte Form zu pressen.

Die Zeitmaschine basiert allerdings nur auf einigen Motiven der gleichnamigen Romanvorlage. Je weiter die Geschichte voranschreitet, umso weniger hat sie mit der Handlung des Buches zu tun. Sie schlüpfen in die Rolle von H.G. Wells und treten mit einer eigens konstruierten Maschine Ihre Zeitreise an. Leider scheinen Sie ein besserer Schriftsteller als Konstrukteur zu sein, denn das Experiment geht schief: Sie finden sich im 800. Jahrtausend wieder. Die Welt hat sich in einen Ort verwandelt, der an eine riesige Wüstenlandschaft erinnert. Sie müssen herausfinden, was mit der Erde passiert ist - und ganz nebenbei noch Ihre verschwundene Maschine wiederfinden. Cryo hat die obskure Geschichte als Adventure im Stil von *Atlantis* inszeniert und bietet konventionelle Rätselkost für ruhige Abende. Lediglich bei der Technik gibt es Neuigkeiten zu vermelden: Erstmals konnte man sich dazu durchringen, eine 3D-Engine zu verwenden. Sie steuern Ihre Figur durch eine 3D-Umgebung, die vor allem durch filmreife Kamerafahrten beeindruckt.

Andreas Sauerland

Nett inszeniertes Adventure mit konventionellem bis altbackenem Inhalt.

TESTURTEIL — Die Zeitmaschine

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Grim Fandango** 1/99 – Die Genrereferenz überzeugt durch Stil, Witz und eine grandiose Story.
- **The Longest Journey** 4/2000 – Liebevoll inszeniert; leider etwas bieder in Szene gesetzt.
- **Die Zeitmaschine** 5/2000 – Esoterisch angehauchte Zeitreise mit interessanter Optik, aber viel inhaltlichem Leerlauf.
- **Dracula Resurrection** 4/2000 – Hübsch anzusehen, bieder inszeniert, null Gruselgehalt.
- **Faust** 12/99 – Konfuses Abenteuer um die Wahl zwischen Himmel und Hölle.

GRAFIK .... Gut
Nette Render-Umgebungen; wenig Abwechslung.

SOUND .... Befriedigend
Stimmungsvolle Musik, aber öde Dialoge.

STEUERUNG .... Befriedigend
In hohen Auflösungen ruckelig und ungenau.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

63% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 450 MB	HD: 600 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

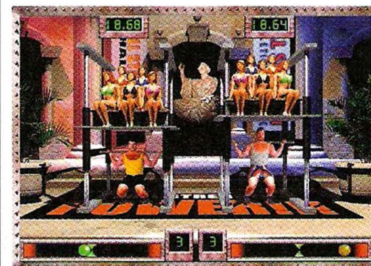
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Strongman Competition

■ GENRE **Sport** ■ ENTWICKLER **Cat Daddy Games** ■ VERTRIEB **Activision** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



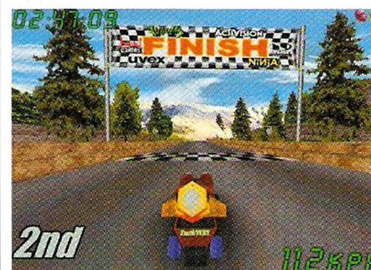
HAHNENKRAMPF **Welcher Anabolikabulle Frauen wohl besser verschaukelt?**

Für den Wühltisch: Sechs Muskelhaufen treten in acht beinahe witzigen Disziplinen an, um der Welt zu beweisen, dass Testosteron als Blutersatz wunderbar funktionieren kann. Die Besten im Kfz-Wälzen, Reifenschleudern, Fasshochwurf, Lkw-Schleppen oder Frauenstemmen bekommen einen Pokal kredenzt, die anderen gehen beleidigt duschen. Zum Antreiben der Mannen genügen drei Tasten, ohnehin sind mehr Bewegungen nicht im Repertoire. Entweder haut man rhythmisch auf zwei Beschleunigungsknöpfe oder drückt im rechten Moment die Aktionstaste. Durchspielzeit: knapp 20 Minuten - bei 30 Mark kann man's zumindest als billigen Partylacher kaufen. *(dk)*

SPIELSPASS 19%

Street Luge Racing

■ GENRE **Sport** ■ ENTWICKLER **Fusion Interactive** ■ VERTRIEB **Activision** ■ USK **Ab 6 Jahren**



AM ZIEL VORBEI **Nur selten erreicht man die Endgerade ohne Knochenbrüche.**

Sonst machen Extremsportarten munter oder tot, hier jedoch kommt nichts als nackte Langweile auf. Zwar fegen die simulierten Straßenschlitten laut Tacho mit mehr als 100 Sachen über abschüssige Serpentinen, durch verregnete Großstädte und den Gegenverkehr. Aufregend sind die Rennen trotzdem nicht. Die Tastensteuerung - links, rechts plus Beinarbeit und Schwung holen - ist übelst ungenau, die wie besoffen herumkurvenden Gegner sind eher auf Frontalkollisionen denn auf Siege aus, und die acht öden Strecken gleichen sich im Aufbau wie ein Sturzhelm dem anderen. Die völlig veraltete Grafik vervollständigt da nur noch den enttäuschenden Gesamteindruck. *(dk)*

SPIELSPASS 38%

Im Rausch der Geschwindigkeit

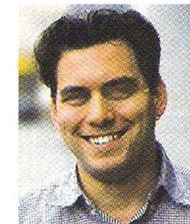
Anschnallen bitte! Rollcage-Stage-2-Fahrer brauchen in erster Linie einen festen Magen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Psygnosis** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 99,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 60 Vehikel
- 24 Waffensysteme
- Über 60 Strecken
- 5 Landschaftstypen
- 16 Spielmodi
- Bis zu vier Spieler an einem PC



OVERKILL Die Waffen in Rollcage Stage 2 glänzen durch knallige Spezialeffekte und fulminante Explosionen. Fleißigen Waffeneinsatz belohnt das Spiel mit Bonuspunkten.



Rollcage Stage 2 ist unglaublich schnell, auf einigen Strecken fast schon zu schnell.

MEINUNG Sascha Gliss

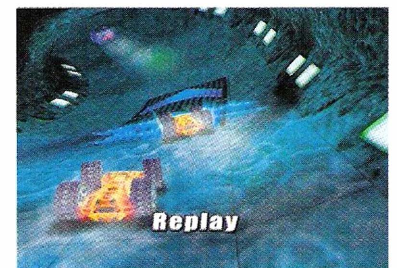
Im Fall von *Rollcage 2* steht das Spielprinzip teilweise dem Fahrvergnügen im Weg. Allzu oft kommt es vor, dass Ihr Temporausch jäh gestoppt wird und Sie dann wertvolle Sekunden verlieren, nur um sich neu zu orientieren. Dies ist umso fataler, da Ihre Computergegner ab der zweiten Liga ein höllisches Tempo vorlegen und fleißig Gefechtspunkte sammeln. Wer sich mit solchen Schwächen abfindet, den erwartet hier eines der schnellsten und grafisch imposantesten Rennspiele der letzten Zeit. An allen Ecken knallt und explodiert es, während Sie über die abwechslungsreichen Strecken donnern. Für Langzeitmotivation ist dank einer Fülle von freispielbaren Autos und Strecken ebenfalls gesorgt.

Rennsport auf die harte Tour. Nur mit unfairen Mitteln und halsbrecherischer Fahrt gelingt der Sprung aufs Siegertreppchen.

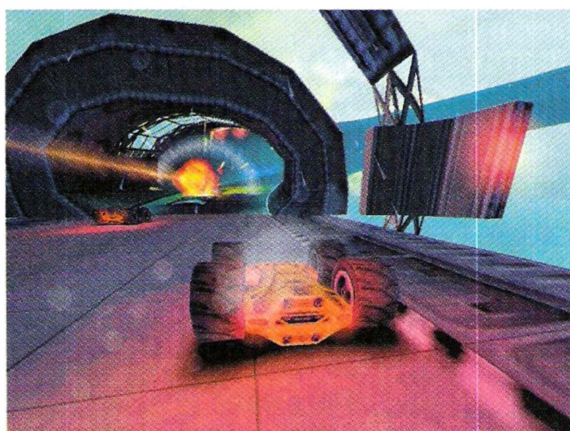
Aus Japan kommen die Fahrzeuge, die für *Rollcage* Pate standen: ferngesteuerte Spielzeug-Vehikel mit überdimensionierten Reifen, die auch nach einem Überschlag unverdrossen kopfüber weiterfahren. Genau diese Geräte steuern Sie in *Rollcage Stage 2* als waghalsiger Pilot über futuristische Strecken. In einigen Ligen sind Waffen als unfaire Hilfsmittel zugelassen. Jeder Fahrer kann mit maximal zwei geladenen Waffenschächten über den Kurs brausen, Nachschub ergattern Sie durch Einsammeln von Extras. Die einfacheren Wagen können nicht auf das komplette Arsenal zurückgreifen: Sitzen Sie in einem solchen Gefährt, müssen Sie sich mit einfachen Goodies wie ungelenkten Raketen begnügen. Die Werkzeuge der Zerstörung setzen Sie nicht nur gegen Ihre fünf Mitstreiter ein. Fast jedes Objekt am Streckenrand lässt sich zerstören. Als Belohnung für solche Aktionen winken Gefechtspunkte. Am Ende des Rennens ermittelt das Spiel anhand dieser Punkte und Ihrer Platzierung das endgültige Ergebnis. Wie schon im Vorgänger nutzen Sie auch diesmal die vollen 360 Grad der Rennstrecke. In Tunneln können Sie beispielsweise bei hohem Tempo die eigentliche Strecke verlassen und – der Fliehkraft sei Dank – an der Decke klebend begehrte Extras einsammeln.

Sascha Gliss

Kopfstand bei 400 Meilen pro Stunde. Rollcage II stellt wie sein Vorgänger Ihren Orientierungssinn auf die Probe.



LEISTUNGSSCHUB Die blauen Pfeile auf der Fahrbahn bringen Extra-Speed.



SPACE RACE In den lang gezogenen Steilkurven dieser frei schwebenden Strecke erreichen Sie ungeahnte Geschwindigkeiten.

TESTURTEIL — Rollcage Stage 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Spiel	Ausgabe	Kommentar
Nice 2	12/98	Raserspiel aus deutschen Landen. Mit der Gattling-Gun zum Sieg.
Re-Volt	10/99	R/C-Raser: Grafisch ähnlich opulent und schnell wie *Rollcage II*.
Rollcage Stage 2	06/2000	Optisch beeindruckend, aufgrund der Steuerung allerdings nicht ganz unkompliziert zu fahren.
Rollcage	04/99	Der Vorgänger muss mit weniger Strecken auskommen.
Speed Busters	02/99	*Nice 2* meets *NFS 3*. Fahrerisch schlechter als die Vorbilder.

GRAFIK .... Gut
Superschnell und superflüssig.

SOUND .... Gut
Klasse Grooves von Fatboy-Slim.

STEUERUNG .... Ausreichend
Reichlich gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Multiplayer auch ohne eigenes LAN.

71%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 266
32 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 50 MB	HD: 250 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk 5 Internet 5
Anzahl der Spieler pro CD 4
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Müd und matschig: Trauertag

Wie man in einem Atemzug die Kunst des Recycelns perfektioniert und seine treuesten Anhänger vergrätzt.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **New World Computing** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Über 100 Zaubersprüche
- Über 100 Aufträge
- Über 100 Stunden Spielzeit
- Das Recht, früher aufzuhören



ANKUNFT DER IRGENDWAS Das Verdutzen ist groß, wenn in Scharen Pixelblöcke nahen. Ob Freund, ob Feind? Fragen Sie uns was Leichteres. Warten Sie halt ab, ob's wehtut!



In einer Schüssel voll Kartoffelbrei bekommt man Originelleres und Hübscheres zu sehen.
Daniel Ch. Kreiss

MEINUNG

Bevor mich die letzten Sympathisanten der Serie niederstrecken, gestehe ich zu: Jawohl, auch *M&M* Nummer 8 spult souverän das bewährte – Schelme behaupten gar: ausgelutschte – Konzept runter, das alle Vorgänger bereits auszeichnete. Beruhigt? Dann weiter im Text. Lustige Seiten hat es durchaus, anno 2000 in einem aktuellen Spiel eckige Wagenräder, Kantenberge und krude Matschfiguren vor die Nase gesetzt zu bekommen. Nur: Ich muss für das kurze Kichern kein Geld ausgeben. Falls Sie also allen Ernstes erwägen, in dieses humoristische Werk zu investieren, ein Tipp: Lieber Teil 6 kaufen. Der sieht ähnlich überragend aus, kostet aber nur einen Bruchteil.

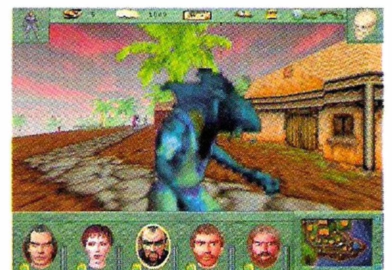
Der Auftritt des achten M&M-Keimlings grenzt an Unverschämtheit: Spielerisch wie technisch antiquiert, nimmt er im Regal einfach nur Platz weg. Selbst genügsame Rollenspieler werden enttäuscht aufjaulen.

Olle Optik, karger Klang, stereotyper Spielablauf: Willkommen in der Vergangenheit der Rollenspiele!

Als einen Magier spontan die Lust auf ein bisschen Destruktion packt, stellt er Portale auf, aus denen alle vier Elemente strömen – kurz drauf ist die erste Stadt weg. Einmalig einfallsreich. Damit wenigstens das Restland heile bleibt, erflehen die Bürger Ihre selbstaufopfernde Hilfe. Erst sollen Sie Piraten, Ratten, Wölfe und Geister, dann den Strippenzieher persönlich aus dem Fantasieverkehr ziehen. Dazwischen blasen Sie Charakterwerte auf, rekrutieren Kumpanen oder lesen sich durch Dialoge ohne Sprachausgabe.

Dass Sie jene Bürger überhaupt retten wollen, ist nebenbei nicht selbstverständlich. Schließlich müssten Sie dazu durch Gegenden schlurfen, für die „eckig" gar kein Ausdruck ist. Hügel ähneln Kartenhäusern, Freund und Feind sind gesichtslose Grobmotoriker und sämtliche Texturen glänzen durch vornehme Blässe. Klang und Steuerung entlocken genauso wenig Entzückensschreie. All das beiseite, bleibt ein biederer Rollenspielkern für Nostalgiker mit Missionen und Klickkrampf-Kämpfen bis zum Abwinken, Zaubersprüchen und Waffen bis unters Dach sowie einer begehbaren Fläche bis zum Horizont.

Daniel Ch. Kreiss



WER BIN ICH? Unsere Recherchen ergaben: Dies ist ein freundliches Etwas.



SCHLAG AUF SCHLAG Kämpfe folgen im Sekundentakt aufeinander. Die Gegnermasse im Ganzen übertrifft Diablo und Konsorten lässig.

TESTURTEIL — Might & Magic 8

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Ultima 9** 02/2000 — In der fehlerbereinigten deutschen Version endlich ein Fantasy-Fest.
- **Baldur's Gate** 02/99 — Vom spielerischen Tiefgang her noch immer das Vorzeigeprodukt.
- **Planescape** 02/2000 — Morbider, böser, besser: kein 3D, trotzdem hübschere Grafik.
- **Might & Magic 8** 06/2000 — Neues Jahr, alter Kram: Kein Millimeter Fortschritt zu verzeichnen. Manchem platzt der Kragen.
- **Might & Magic 7** 09/99 — Schien wie ein verkorkster Ausrutscher, Teil 8 widerlegt diese These aber.

GRAFIK .... Mangelhaft
Nur Komposthaufen schauen attraktiver aus.

SOUND .... Ausreichend
Die Stille zwischen den Klängen bietet Abwechslung.

STEUERUNG .... Befriedigend
Ein paar Tasten weniger hätten es auch getan.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

56%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 375 MB	HD: 550 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Marsch in den Tod

Die selbstmörderischen Nagetiere haben sich in den letzten Jahren kaum verändert.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Tarantula Studios** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Mai 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK
- 102 Levels
- 12 Trainingslevels
- 8 Lemmingfähigkeiten
- Zylindrisch gebogene 2D-Landschaften
- Kaum spielerische Neuerungen



NICHT WIRKLICH 3D **Die Landschaften sind eigentlich flach, sie wurden lediglich um solche Zylinder gewickelt. Hier sieht man ein Lemmingsvolk, das über Wasser laufen kann.**

80 zweibeinige Gestalten marschieren unverdrossen auf den gähnenden Abgrund zu. Sie hangeln sich über Giftpfützen, kämpfen mit Piranhas oder sprengen sich selbst in die Luft.

Und dies nur, damit letztlich eine Hand voll sympathischer Gestalten unbeschadet den Ausgang des Labyrinths erreicht und dem Schicksal ein Schnippchen schlägt. *Lemmings Revolution* versprüht den gleichen Charme wie seine bis zu sechs Jahre alten – und inhaltlich fast identischen – Vorgänger. Das Spielprinzip ist sehr einfach und erlaubt gerade deshalb komplexe Leveldesigns. Aus einer Kiste fallen Lemminge heraus und laufen schnurstracks auf die nächstgelegene Schlucht zu. Damit die todessehnsüchtigen Tierchen nicht mit einem satten Klatschton ihr Leben verlieren, muss der Spieler ihnen den Weg weisen. Dazu stattet er einzelne Lemmings mit Fähigkeiten aus: Treppenbauer, Tunnelgräber und Bergsteiger sind nur einige von insgesamt acht Berufen, die ein Lemming in seinem kurzen Leben annehmen kann. Leider ist die Zahl der Ausbildungsplätze begrenzt, womit *Lemmings Revolution* ein hartes Denkspiel wird: Welcher Lemming wird wann zu welcher Arbeit eingeteilt, um sich und seine Artgenossen sicher durch die mit Abgründen, Wasserflächen und Hohlräumen gespickten Landschaften zu führen?

Harald Wagner

Das Spiel besitzt den gleichen Charme und Inhalt wie seine zahlreichen Vorgänger.

TESTURTEIL — Lemmings Revolution

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Lemmings Revolution 06/2000
„Revolutionär" ist nur die gebogene Spielfläche - dennoch ein durchweg gelungenes Denkspiel.

Lemmings for Windows 95 05/96
Eines der ersten Win95-Spiele, ansonsten identisch mit *Lemmings*.

Cannon Fodder 2 03/97
Ebenfalls winzige Wuselmänner auf dem Weg zum Ausgang - aber bewaffnet!

Lemmings 3D 09/95
Zu unübersichtlich. Die Lemminge in einer 3D-Welt waren kaum zu steuern.

Lemmings 04/94
Pixelgrafik und echt 2D, ansonsten fast identisch mit *Revolution*.

GRAFIK .... Befriedigend
Herkömmliche und völlig sinnlose 3D-Grafiken.

SOUND .... Befriedigend
Die Soundeffekte stammen vom Original.

STEUERUNG .... Gut
Nur acht Icons, ein etwas hakeliger Mauszeiger.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

80% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 4 MB	HD: 324 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung .... -

STEUERUNG
Force Feedback .... ✗

KURZTESTS

Virtual Skipper

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Duran**
■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



GEGEN DEN WIND **Schon die ersten Trainingseinsätze fordern den ganzen Kapitän.**

Die angeblich „erste Regatta-Simulation auf PC" ist eine ernst zu nehmende Simulation, im Gegensatz zur wirklich ersten Segelsoftware *Sail* aber nicht für Schulungszwecke geeignet. Wind, Wetter und Meeresströmungen werden ebenso realistisch simuliert wie das Verhalten des Bootes, leider beschränkt sich das Steuern auf das Setzen der Segel und das Justieren des Ruders. Ein genaues Trimmen ist somit nicht möglich. Wer die drei Bootsklassen beherrscht, kann in berühmten Revieren und Regattastrecken gegen starke Computerkapitäne antreten, aber auch via Internet an Meisterschaften nach dem offiziellem Reglement teilnehmen. *(hw)*

SPIELSPASS 44%

Business Tycoon

■ GENRE **Wirtschaftssimulation** ■ ENTWICKLER **Stardock**
■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ USK **Ab 6 Jahren**

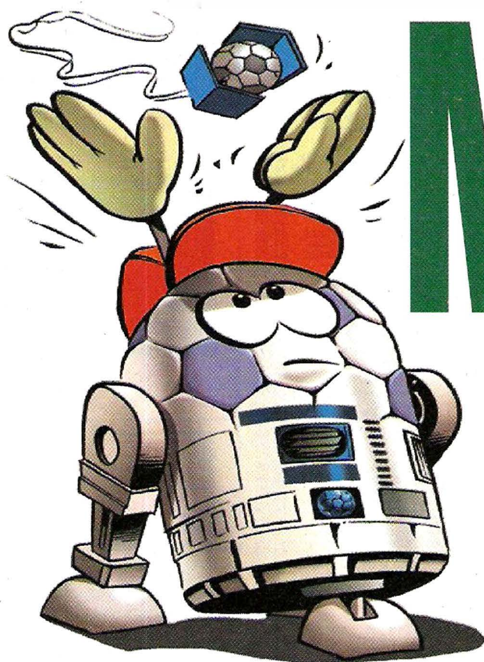


ÜBERSICHTLICH **Mit höchstens sechs Bedienknöpfen ist die Oberfläche sehr schlicht.**

Eine Wirtschaftssimulation der besonders einfachen Art kommt von Ubi Soft. Das mit dem Logo des Nachrichtensender n-tv geschmückte Spiel gibt Gelegenheit, auf einem von drei globalen Gütermärkten gegen Computer- und Internetgegner anzutreten. Unzureichende Analysemöglichkeiten, sekundenschnelle Reaktionen auf Preisänderungen, vor allem aber der gänzlich fehlende Beschaffungsmarkt machen *Business Tycoon* zu einem höchst anspruchslosen Zeitvertreib: Wenn der Preis variiert wird, ändert sich sofort die nachgefragte Menge. Auf diese Weise kann man immer für optimal genutzte Kapazitäten sorgen - was dem Computergegner offenbar abgeht. *(hw)*

SPIELSPASS 36%

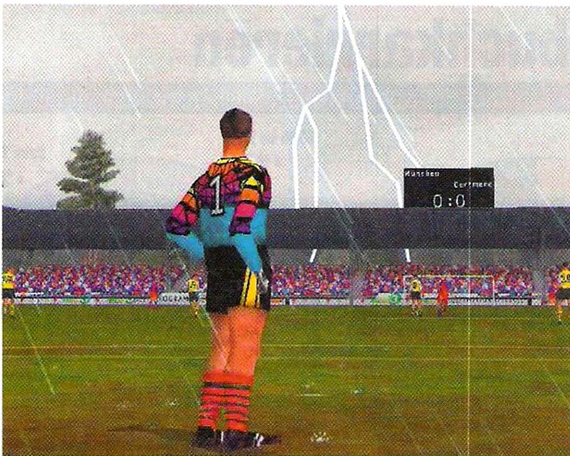
Mit aller Macht



Phänomen Anstoss 3: Schon am ersten Verkaufstag ging der Fußballmanager in vielen Läden häufiger über den Tisch als einst Command & Conquer 3. PC Games sagt, wie es mit der Serie weiter geht und wie unsere Leser das Spiel im Rückblick bewerten.

Bei Electronic Arts hatte man die Nase gestrichen voll: Da kommt eine vergleichsweise kleine deutsche Firma wie Ascaron daher und deklassiert mit *Anstoss 3* den hauseigenen *Bundesliga 2000*-Manager von EA Sports. Und das, obwohl man letzteren für einen nicht unerheblichen Millionenbetrag mit den exklusiven DFB-Rechten ausgestattet hatte, während *Anstoss 3* „nur" Fantasie-Spieler und -Vereine zu bieten hat (was sich – nebenbei bemerkt – mit dem Editor schnell ändern lässt). Wer von vorneherein mit Elber, Kirsten, Preetz und Präger antreten wollte, sah sich also zum Kauf von *Bundesliga 2000* gezwungen. Doch der EA-Manager floppte, weil er spielerisch nicht die hohen Ansprüche der Fans erfüllen konnte. Deshalb entschloss sich die Deutschland-Niederlassung von Electronic Arts zu einem Schritt, der im Profifußball nicht unüblich ist: Für eine nicht näher genannte Transfersumme lockte man *Anstoss*-Spieldesigner Gerald Köhler und seinen Chefprogrammierer Rolf Langenberg von Gütersloh nach Aachen zu Electronic Arts. Bildlich gesprochen, hat EA damit

■ FEUER & FLAMME FÜR ANSTOSS 3
Geduldige Manager bekommen bei gut besuchten Topspielen mit etwas Glück sogar bengalische Feuer zu sehen.



DONNERWETTER Die Qualität der Spielszenen ist richtungweisend für das gesamte Genre - selbst das Wetter wird realistisch simuliert.

Herz und Gehirn der *Anstoss*-Serie aufgekauft - nicht der ungeschickteste Schachzug. Die beiden sollen nun dafür sorgen, dass die durch Bugs und spielerische Unsinnigkeiten vergrätzten Käufer zurückgewonnen werden. Derweil arbeitet Ascaron bereits an *Anstoss 4*, geplant für den Herbst 2001. Doch was wird aus dem Spiel ohne die beiden Designer? Ascaron-Manager Bernd Almstedt beruhigt: „*Anstoss 4* ist bei uns seit einem dreiviertel Jahr in der Planung, für die Geralds Bruder Heiko Kohler von Anfang an verantwortlich zeichnete. Da sowohl Gerald als auch Rolf von Anfang an nicht für *Anstoss 4* vorgesehen waren, gibt es auch durch deren Weggang keine Verzögerung. Natürlich fehlen uns Geralds große Erfahrung und seine Persönlichkeit." Die Fans bringen der neuen Mannschaft großes Vertrauen entgegen: Immerhin 73% trauen ihr zu, dass *Anstoss 4* eine ähnliche Qualität aufweisen wird wie der hochgelobte dritte Teil.

Spätestens seit Teil 2 ist die *Anstoss*-Serie aus der deutschen Spielelandschaft nicht mehr wegzudenken; nur wenige Reihen haben einen ähnlich guten Ruf, vergleichbare Spieltiefe und derart eingeschworene Fans. Experten schätzen, dass bislang rund 150.000 Fans zu *Anstoss 3* gegriffen haben - Zahlen, von denen Electronic Arts nur träumen kann. Das soll sich ändern: Die beiden eingekauften Designer haben nach eigenen Aussagen gerade mit der Entwicklung eines speziell für Deutschland konzipierten Fußballmanagers begonnen, der interessanterweise zeitgleich mit *Anstoss 4* im Herbst 2001 erscheinen soll. Gerald Köhler: „In Zukunft wird es massive Unterschiede zwischen den Versionen geben. Die Märkte in England und Deutschland unterscheiden sich doch fundamental, für Deutschland ist zum Beispiel ein Karrieremodus

Electronic Arts will im Fußballmanager-Genre wieder erstklassig werden. Deshalb haben die Aachener dem Anstoss-Spielmacher Gerald Köhler ein unmoralisches Angebot unterbreitet.

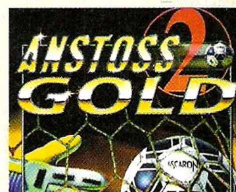
Das ist mal wieder typisch!

Welcher Schwierigkeitsgrad wird am häufigsten eingestellt? Wie viele nutzen den Editor wirklich? Die Umfrage förderte interessante Ergebnisse zu Tage.



■ MEHRHEITSFÄHIG Zwar aktivieren 44% den Textmodus, doch ein Drittel schaut sich die kompletten 3D-Partien an, 24% gönnen sich immerhin noch die Highlights.

Der typische *Anstoss-3*-Spieler ...



... besitzt neben *Anstoss 3* auch noch *Anstoss 2 Gold* (75 %), *Anstoss 2* (44 %) und den *Bundesliga Manager 97* (37 %). Drei von vier Käufern erachten die Neuerungen gegenüber *Anstoss 2* für ausreichend.



... entscheidet sich für den mittleren Schwierigkeitsgrad „Realistisch" (47 %). Die Varianten „Nur für die Besten" (3 %) und „Ultra Violence" (5 %) kommen nur für extrem leidensfähige Profis in Frage.



... empfindet es als störend, dass die *Anstoss*-Serie mit verfremdeten Vereins- und Spielernamen/-daten auskommen muss (62 %). Daher laden 82 % editierte Daten ein oder ändern selbige selbst mit dem Editor (61 %).



... bezeichnet *Anstoss 3* als besten Fußballmanager überhaupt (70 %). Auf Platz 2: *Anstoss 2 Gold*. Zum Vergleich: *Kicker Fußballmanager* und *Kurt - Der Fußballmanager* kommen jeweils nur auf 2 %.



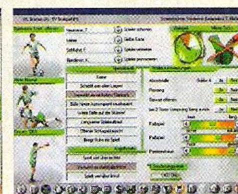
... hatte mit Programmfehlern zu kämpfen - jeder Zweite klagte über Abstürze, jeder Dritte wunderte sich über logische Fehler und mehr als jeder Vierte hatte Probleme mit Grafikkarten/-treibern.



... ist mit der umstrittenen *Anstoss 3*-Berechnung der Spielerform nicht glücklich - nur 16 % überzeugte die neue Lösung. Mit dem Kompromiss (Patch 1.04) erklären sich hingegen über 50 % einverstanden.



... überlässt das Training der Automatik (50 %), kümmert sich aber selbst um Aufstellung (19 %), Sponsoren- und Spielerverhandlungen (18 % bzw. 5 %) sowie Taktik (8 %).



... hält nicht viel von Mehrspielermodi: 86 % ignorieren den Netzwerk-Modus völlig, während 81 % nicht bereit wären, für eine *Anstoss*-Internet-Version extra Gebühren zu bezahlen.



... wünscht sich für *Anstoss 4* höhere Auflösungen (21 %), einen gesteigerten Funktionsumfang sowie eine Überarbeitung von Vereinsgelände und Stadionausbau (jeweils 19 %).

Spielt Anstoss 4 die Konkurrenz wieder in Grund und Boden? Mindestens fünf deutsche Entwicklerteams rangeln parallel um die Krone der Fußballmanager.

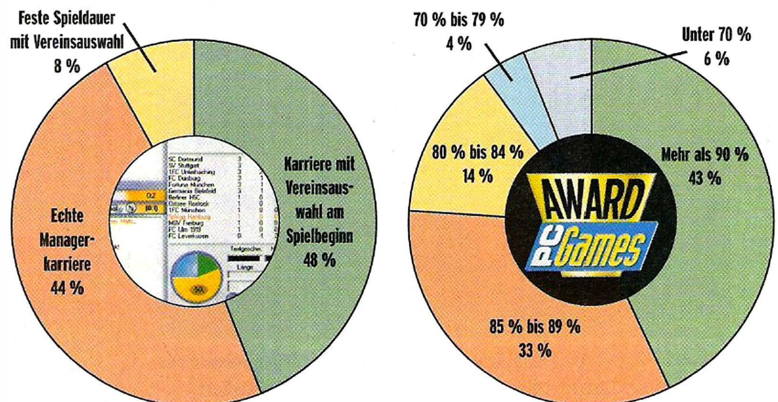
einfach ein zentrales Spielelement." Konkrete Features darf Rolf Langenberg noch nicht verraten: „Es ist noch lange hin bis zur Fertigstellung. Wir haben für unser erstes EA-Sports-Produkt aber einige spezielle Bereiche ausgewählt, in denen wir etwas wirklich Neues entstehen lassen wollen." Auch Software 2000, lange Jahre die Nummer 1 dank der *Bundesliga Manager*-Serie, fängt quasi wieder bei Null an. Unter anderem deshalb, weil sich die Nordlichter aus Eutin schon vor mehreren Jahren von den ursprünglichen *Bundesliga Manager*-Erfindern getrennt haben, die sich wiederum als Heart-Line neu formiert haben. Dass die neueste Version des Software-2000-Flaggschiffs noch in diesem Jahr erscheint, ist zumindest fraglich. Und Heart-Line selbst? Zuerst verspekulierte man sich mit der Comicfigur Kurt als „Sympathieträger" für das gleichnamige Spiel, dann konnte sich der Nachfolger, der exzellente *Kicker-Fußballmanager*, bei den Fans nie so richtig durchsetzen, doch ein zweiter Teil ist schon in Arbeit. In Kürze wagt das Berliner Silverstyle-Team (Sports TV Boxing) mit *Anpfiff - Der Fußballmanager* einen Angriff auf *Anstoss 3*; Meistertrainer Giovanni „Was erlaube" Trappatoni und die RTL-Unterstützung sollen dem Titel da Zugkraft verleihen, wo einzelne Innovationen (unter anderem ist auch eine Karriere als Spieler möglich) nicht ausreichen.

Mit welch harten Bandagen im lukrativen Fußballmanager-Gewerbe mittlerweile gekämpft wird, kann man sehr schön an bissigen Werbekampagnen ablesen, in denen die *Anstoss*-Konkurrenz lästert: „Spielszenen abschalten können Sie woanders" – eine Anspielung auf die 3D-Spielszenen, die zu den wichtigsten Neuerungen von *Anstoss 3* zählen. Die Begegnungen werden mit aufwendiger, *FIFA 99*-ähnlicher 3D-Grafik in Szene gesetzt. Doch die Spötteleien von Ascarons Mitbewerbern gehen ins Leere: Immerhin schauen sich 24% der an unserer Befragung beteiligten *Anstoss 3*-Spieler zumindest Highlights (Torchancen und -szenen, rote und gelbe Karten, Verletzungen etc.) an, 32% verfolgen gar eine komplette 90-Minuten-Partie, die in *Anstoss 3* auf knapp zehn Minuten zusammengedampft wird.

Unterm Strich sind die Spieler mit dem 3D-Modus also durchaus happy – so man ihn denn zum Laufen bekommt. Denn just damit hatten nicht weniger als ein Drittel der *Anstoss 3*-Käufer erhebliche Probleme, wie die große PC-Games-Umfrage belegt. Die ersten verzweifelten Anrufe und E-Mails erreichten das Entwicklerteam just in dem Moment, in

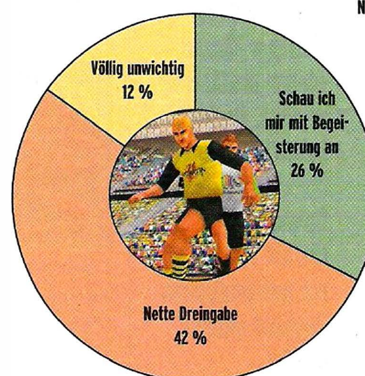
Bilderbuchkarrieren

KEINE ÜBERRASCHUNG Statistiken sind den Spielern wichtiger als 3D-Szenen

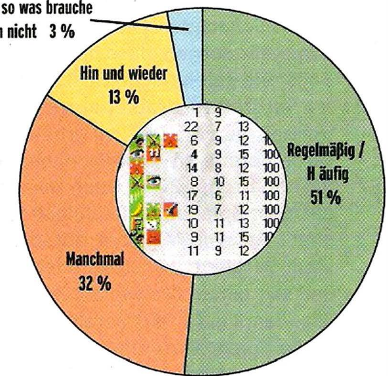


Welchen Modus wählen Sie normalerweise?

Welche Wertung hat *Anstoss 3* verdient?



Wie wichtig sind Ihnen 3D-Spielszenen?

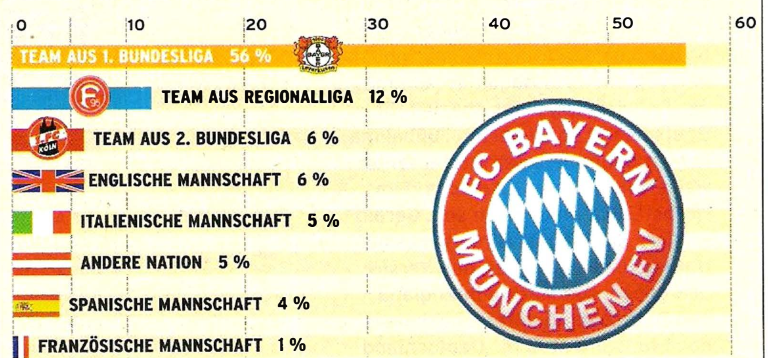


Machen Sie Gebrauch von Statistiken?

Erste Sahne & dritte Wahl

Bayern, Leverkusen und HSV sind nicht nur in der Realität die Favoriten der Fans: Mit den Anstoss-3-Pendants wird um Punkte und Tore gekämpft.

Mit welcher Mannschaft treten Sie meistens an?

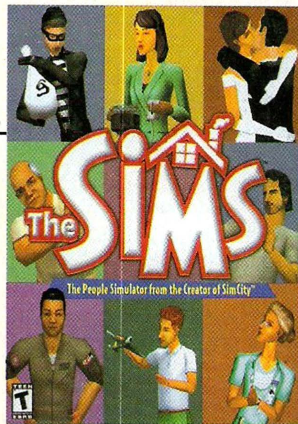




DAS BESTE VOM FUSSBALLFESTE Ein ansehnlicher Teil der Anstoss-3-Spieler will zumindest die Highlights einer 3D-Partie verfolgen.

Die Sims

Zlatko selbst gemacht: Die Sims haben längst die PCs erobert.



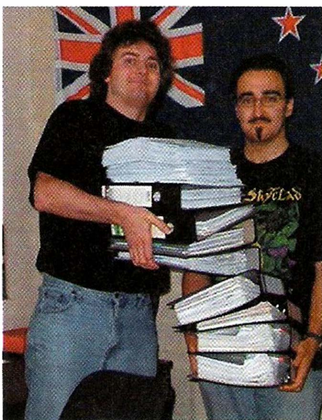
Flirten, streiten, heiraten, beschenken, massieren, intrigieren, kochen, trainieren, fernsehschauen, einrichten, abspülen, Müll raus-tragen - ganz Deutschland ist im Sims-Fieber. Die Simulation von *SimCity*-Schöpfer Will Wright ist verantwortlich für durchwachte Nächte, blank liegende Nerven und angeregte Und-wie-war's-bei-Dir-Diskussionen unter Kollegen und Freunden. Wenn Sie mit diesem Spiel bereits Erfahrungen gesammelt haben, sollten Sie bei der großen PC-Games-Umfrage rund ums Thema *Die Sims* mitmachen - es winken wieder aktuelle PC-Spiele als Belohnung. Fragebogen und Teilnahmebedingungen finden Sie wie gewohnt in einer Textdatei auf der Heft-CD-ROM.

Patch-Flut als Trostpflaster: Ascaron befreit die Käufer nach und nach von Treiberproblemen, die für Probleme im 3D-Modus sorgen.

dem selbiges freudetrunken über den großen Erfolg von *Anstoss 3* bereits die ersten Schampusflaschen köpfte. Trotz einer ausgiebigen Betaphase mit Hunderten von Testspielern lief die ausgelieferte *Anstoss 3*-Version keineswegs problemlos. Die Hälfte aller *Anstoss 3*-Käufer vertritt die Meinung, dass *Anstoss 3* mit zu vielen Fehlern ausgeliefert wurde. Doch nicht immer lag es an Treiberproblemen und Inkompatibilitäten, wie Ascaron-Sprecher Almstedt weiß: „Sehr viele hatten unbemerkt Viren auf ihrem System, die dann unser Kopierschutz erstmals entdeckt hat. Und grundsätzlich hatten wir auch viele völlig vermurkste Windows/DirectX/Treiber-Systeme, wo ein Teil nicht zu anderen passte und erst eine komplette Windows-Neuinstallation half." Doch Ascaron ließ und lässt niemanden allein: 78% der Fans finden, dass auf die Probleme schnell genug mit Bugfixes reagiert wurde; auch die hilfsbereite und kompetente Hotline wird lobend erwähnt.

Weder Electronic Arts noch Ascaron haben vor, die vor allem von Einsteigern als übertrieben empfundene Optionsvielfalt und Spieltiefe von *Anstoss 3* noch weiter zu steigern. „*Anstoss 3* stellt für die meisten Spieler in puncto Komplexität das Maximum dar, daher war es auch der optimale Abschluss für unseren Teil der Serie", meint Gerald Köhler. „Das Spiel ist wirklich voll gepackt mit Features, was unter anderem daher kommt, weil wir es praktisch zu 100% nach Kundenwünschen erweitert haben. In der neuen Version 1.10 haben wir ja noch mal versucht, möglichst viele der nachträglich gewünschten Kleinigkeiten unterzubekommen. Doch eine noch umfangreichere Menüstruktur bringt sicher keinen zusätzlichen Spielspaß mehr." Im Herbst 2001 wird es also spannend, wenn sowohl EA Sports als auch die *Anstoss 4*-Macher mit jeweils völlig neuer Benutzeroberfläche und frischen Konzepten antreten.

Petra Maueröder



SCHWERE BÜRDE Schon Mitte letzten Jahres hat Anstoss-3-Projektleiter Köhler die Verantwortung für Teil 4 an Bruder Heiko übertragen.

Versandanschrift:
Postfach
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9[00] - 18[00] Uhr
Freitag: 9[00] - 17[00] Uhr

Wial VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9[00]-13[30] Uhr, 14[00]-18[00] Uhr
Sa.: 9[00]-12[00] Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media, Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9[30]-18[30] Uhr,
Sa.: 9[30]-12[30] Uhr

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter
http://www.wial.de



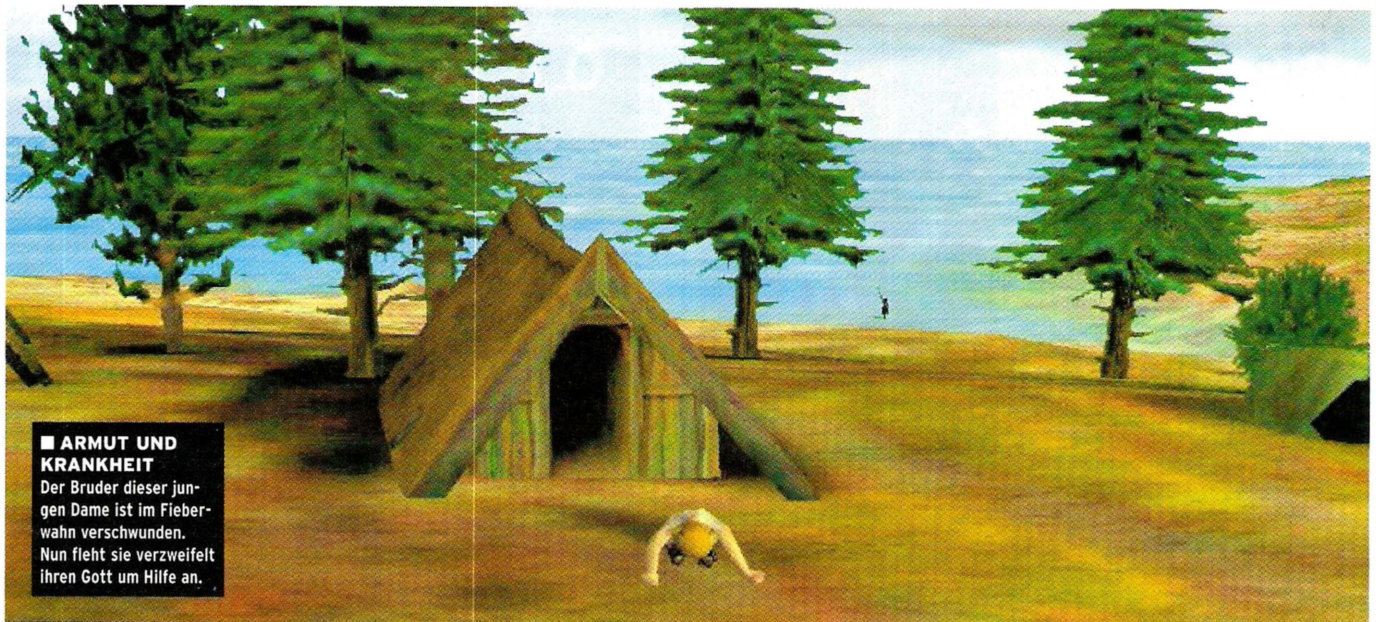
TOP-ANGEBOTE DES MONATS:

GUNSHIP!	KD	69,90	TOCA 2	KD	19,90
GAME GALLERY 1	KD	19,90	NOCTURNE (US)	E	19,90

AGE OF EMPIRES 2	KD	79,90	TOY STORY 2	KD	69,90
ALL STYLE KICKBOXING	KD	35,90	TRAITOR'S GATE	KD	49,90
ALLEGIANCE (US)	E	109,00	TZAR	KD	79,90
ALPHA CENTAURI PLANETARY PACK	KD	54,90	ULTIMA ONL. RENAISSANCE DA/E	ab	29,90
ANSTOSS 3	KD	69,90	ULTIMA IX DT. ODER US.	ab	79,90
ARMY MEN - AIR ATTACK	KD	59,90	ULTIMA IX WORLD EDITION	KD	79,90
ASHERON'S CALL (US)	E	79,90	ULTIMA ONLINE 2ND AGE	DA	49,90
BALDURS GATE SAGA	KD	39,90	ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	89,90
BALDURS GATE: ICEWIND DALE*	ab	79,90	VAMPIRE - DIE MASKERADE D/E	ab	79,90
bleem! PlayStation-Emulator	E	59,90			
BUNDESLIGA 2000 MANAGER	KD	69,90	1942 - PACIFIC AIR WAR	KD	9,90
C&C 3: TIBERIAN SUN	KD	79,90	AGES OF MYST COLLECTION	KD	39,90
C&C 3 MISSION FEUERSTURM	D/E	29,90	ANNO 1602	KD	29,90
CAESARS PALACE 2000	KD	49,90	ATLANTIS 2	E	29,90
CATAN - DIE ERSTE INSEL	KD	69,90	AUTOBAHNRASER	KD	19,90
CLOSE COMBAT TRILOGY (US)	E	89,90	BALDUR'S GATE DVD	KD	29,90
COMMANDOS DIRECTOR'S CUT	KD	39,90	BALLS OF STEEL PINBALL	DA	9,90
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	E	49,90	BRAVEHEART	KD	29,90
DAIKATANA* DT. ODER ENGL.	KD/E	79,90	CAESAR PLATINUM (1-3 + BUCH)	KD	49,90
DARK PROJECT 2: METAL AGE D/E	ab	79,90	CIVILIZATION 2 - TEST OF TIME	KD	29,90
DARK REIGN 2 KD/E (05/00)	ab	79,90	COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90
DELTA FORCE 2 KD ODER E	ab	79,90	DARK PROJECT GOLD EDITION	KD	39,90
DER VERKEHRSGIGANT	KD	69,90	DEADLOCK 2 - SHRINE WARS	KD	9,90
DEUS EX (05/00)	KD	79,90	DIABLO & HELLFIRE	KD	44,90
DEVIL INSIDE	KD	79,90	DIPLOMACY	KD	29,90
DIABLO 2 DT. ODER US (06/00)	ab	89,90	EARTH 2140	KD	9,90
DIE HARD TRILOGY 2 DT. / E.	ab	69,90	EARTH 2150	KD	35,90
DINO CRISIS KD/E*	ab	69,90	EUROPEAN AIR WAR	KD	29,90
EURO 2000*	KD	79,90	FLY! - DER FLUGSIMULATOR	KD	19,90
EVERQUEST + RUINS OF KUNARK	DA	69,90	FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	19,90
EVOLVA*	KD	79,90	GABRIEL KNIGHT	KD	9,90
F/A-18 (JANE'S)	KD	69,90	GANGSTERS	KD	39,90
F1 2000 (EA SPORTS)	KD	79,90	GP 500	KD	29,90
F1 WORLD GRAND PRIX 99	KD	79,90	GRIM FANDANGO	KD	39,90
FINAL FANTASY VIII	KD	79,90	HEAVY GEAR II	KD	39,90
FORCE COMMANDER (LucasArts)	KD	69,90	HERETIC 2	KD	19,00
FORCE COMMANDER (US-VERSION)	E	119,00	HIDDEN & DANGEROUS	KD	19,90
FS AIRBUS A320	KD	39,90	IMPERIUM GALACTICA	KD	9,90
GABRIEL KNIGHT 3 KD ODER US	ab	79,90	JAGGED ALLIANCE 2	KD	29,00
GAME GALLERY MILLENIUM	KD	39,90	MECHWARRIOR 3	KD	29,90
GRAND PRIX 3 (05/00)	KD	69,90	MICRO MACHINES V3	KD	14,90
GRAND PRIX WORLD	KD	59,90	MONKEY ISLAND III	KD	29,90
GRAND THEFT AUTO 2	KD	59,90	MONOPOLY JUNIOR EDITION	KD	19,90
GUNSHIP! KD/E	ab	69,90	NHL 2000	E	34,90
HALF-LIFE T-SHIRT (SCHWARZ/XL)		24,90	N.I.C.E. II KINGSIZE	KD	34,90
HALF-LIFE GENERATION PACK DT.		69,90	NOCTURNE	E	19,90
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE DT/E	ab	44,90	ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	KD	9,90
HALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2 DT/E	ab	79,90	OUTLAWS	KD	25,90
H. O. M&M: ARMAGEDDON BLADE	E	59,90	POLICE QUEST SWAT 1+2	DA	29,90
H. O. MIGHT & MAGIC III PACK	KD	79,90	POPULOUS - THE BEGINNING	KD	19,90
HEROES III: SHADOE OF DEATH	E	99,90	PRINCE OF PERSIA 3D	KD	29,90
IMPERIUM GALACTICA II	KD	69,90	RAILROAD TYCOON 2	KD	29,90
INDIANA JONES 5	KD	79,90	RENT-A-HERO	KD	19,90
INFESTATION*	KD	79,90	REVOLT	KD	24,90
INVICTUS KD/E	ab	79,90	ROBO RUMBLE	KD	9,90
LEGOLAND*	KD	79,90	SHADOWMAN	KD	24,90
LEMMINGS REVOLUTION*	KD	55,90	SHADOWS OF THE EMPIRE	KD	25,90
MAJESTY	KD	69,90	SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN	KD	24,90
M.D.K. 2	KD	69,90	SPEARHEAD	E	9,90
MECHWARRIOR 3 ADD-ON (US)	E	65,90	SPIRIT OF SPEED	KD	29,90
MESSIAH	E	79,90	SPORTS CAR GT	KD	29,90
METAL FATIGUE*	E	99,90	STARCRAFT	KD	39,90
MIDNIGHT RACING	DA	39,90	STAR TREK BIRTH OF FEDERATION	KD	29,90
MIGHT & MAGIC VIII (US-VERS.)	E	79,90	STAR TREK KLINGON HONOR G.	KD	19,90
MOORHUHNJAGD 2	KD	25,90	STAR WARS: DUNKLE BEDROHUNG	KD	39,90
NEED FOR SPEED: PORSCHE	KD	79,90	STAR WARS: EPISODE I RACER	KD	39,90
NOX KD/E	ab	79,90	STAR WARS ROGUE SQUADRON	KD	39,90
PLANESCAPE: TORMENT KD / US	ab	79,90	TOMB RAIDER 3	E	29,90
POLICE QUEST SWAT 3 KD / US	ab	79,90	TOMB RAIDER 4 & LARA GÜRTEL	KD	39,90
PRO PINBALL - FANT. JOURNEY	KD	54,90	TOTAL ANNIHILATION	KD	9,90
RACHE DER SUMPFHÜHNER	KD	29,90	TUROK 2	KD	14,90
RESIDENT EVIL 3 KD/E*	ab	79,90	UEFA CHAMPIONSHIP 99	KD	14,90
RISIKO 2	KD	65,90	ULTIMA COLLECTION (1-8)	E	39,90
ROGUE SPEAR: URBAN OPS KD/E	ab	39,90	VANGERS	E	9,90
ROLLERCOASTER TYCOON	KD	49,90	WET ATTACK - THE EMPIRE...	KD	39,90
ROLLER COASTER TYC. ADD-ON	KD	39,90	X - BEYOND THE FRONTIER	KD	39,90
RTL BOX MANAGER	KD	39,90	X-WING ALLIANCE	KD	39,90
RTL MEDICOPTER	KD	39,90	X-WING VS. TIEFIGHTER + MISSION	DA	44,90
SIEDLER III GOLD EDITION	KD	79,90			
SHOGUN*	KD	79,90	CYBORG 2000 STICK (SAITEK)	DA	69,90
SIMON THE SORCERER 3*	KD	69,90	F-16 FLIGHT STICK (CH PROD.)	DA	39,90
STARLANCER KD/E*	ab	89,90	LOGITECH WINGMAN 3D STICK	DA	79,00
STAR TREK: NEW WORLDS*	KD	79,90	LOGITECH WINGMAN PAD	DA	49,00
STAR TREK: ARMADA	KD	79,90	LOGITECH WINGMAN EXTR. PAD	DA	89,00
SOLDIER OF FORTUNE KD/E	ab	69,90	MS PRECISION RACING WHEEL	DA	169,00
SUDDEN STRIKE*	KD	79,90	MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	59,00
THE LONGEST JOURNEY	KD	69,90	MS DUAL STRIKE PAD	DA	99,00
THE SIMS	KD	79,90	SAITEK PC DASH	DA	39,90

E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

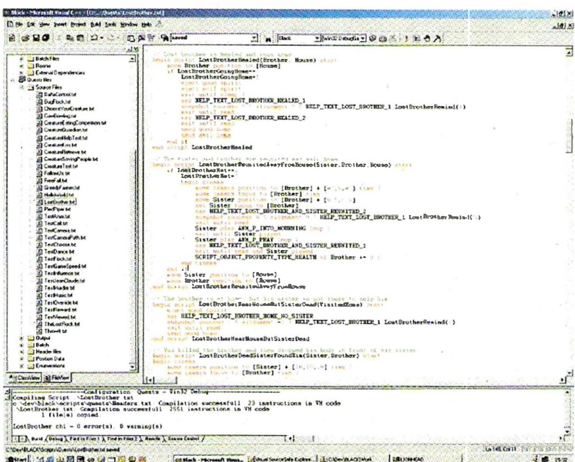
- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -



■ **ARMUT UND KRANKHEIT** Der Bruder dieser jungen Dame ist im Fieberwahn verschwunden. Nun fleht sie verzweifelt ihren Gott um Hilfe an.

Den Schöpfer herausfordern

Wer hat noch nicht auf himmlischen Beistand gehofft – oder sogar darum gefleht? Dem Allmächtigen eine Aufgabe stellen und wünschen, dass er sie erfüllt: In *Black & White* macht das der Computer.



IM KLARTEXT Ein Ausschnitt des Lost-Brother-Skripts. Alle denkbaren Handlungsweisen des Spielers müssen vorhergesehen werden.

Wenn das Spiel beginnt, ist man ein machtloser Gott und muss ein Dorf für sich gewinnen. Sich darum kümmern. Das Volk beaufsichtigen. Und eine starrköpfige Kreatur bändigen. Kurz gesagt: Obwohl man ein Gott ist, muss man sich die Hände schmutzig machen. Die Dorfbewohner haben ihre eigenen, sehr menschlichen Probleme, mit denen sie sich an ihren Gott wenden. Diese alltäglichen „Konsultationen" und die moralischen Dilemmas, die sie mit sich bringen, nennen wir Herausforderungen. Die Art und Weise, wie man die Herausforderungen angeht, bestimmt das Ansehen des Spielers in dem Programm und beeinflusst den gesamten Spielablauf. Jeder bei Lionhead ist versessen darauf, sich solche Herausforderungen einfallen zu lassen. James Leach, unser Skriptschreiber, sammelt die Ideen und baut sie in *Black & White* ein. James erklärt: „In *Black & White* hat Gott den Kontakt zu seinem Volk noch nicht verloren. Die Anhänger beten ihn an, aber sie erwarten auch göttliche Eingriffe. Ob sie für Regen beten, für Hilfe oder für ein Urteil bei einem Streit, sie wollen stets eine Reaktion sehen. Als Gott muss man natürlich nicht auf die Gebete hören. Es steht einem frei, das Volk zu ignorieren. Man könnte immer noch das ganze Spiel spielen und sogar gewinnen - aber die Herausforderungen sind eigentlich dazu da, angenommen zu werden. Einigen kann man einfach nicht wiederstehen."

Hier ist eine der ersten Herausforderungen: Eine Frau bittet um Hilfe bei der Suche nach ihrem Bruder. Sie ist beunruhigt, da er sterbenskrank ist und im Fieberwahn in den Wald gelaufen ist. Die Zeit wird knapp. Was kann man nun tun? Man kann die Notlage der Frau (und ihres Bruders) ignorieren. Oder nach dem verlorenen Menschen sehen und ihn sicher zu seiner Schwester bringen. Man kann ihn auch heilen, so dass er selbst ins Dorf zurücklaufen kann. Oder man könnte ihn töten. Und natürlich kann man auch seine Schwester töten, da sie Gottes wertvolle Zeit verschwendet.

Offensichtlich gibt es moralisch gute und schlechte Lösungsmöglichkeiten. Einen oder beide zu ermorden, ist kein freundlicher Akt. Aber die Welt von *Black & White* ist nicht nur schwarzweiß. Wenn man die Schwester nimmt und im Wald aussetzt, damit sie ihren Bruder findet, ist das gut oder schlecht? Den Bruder zu finden und zu heilen, ihn aber im Wald zurückzulassen, ist ebenfalls nicht eindeutig. Was wäre, wenn man die Situation ignoriert? Kann es schlecht sein, der Natur ihren Lauf zu lassen?

Das Programm beobachtet den Spieler - seine Ausrichtung, wie intensiv er spielt, wie erfahren er ist, welche Herausforderungen er annimmt und wie er sie löst. So bestimmt *Black & White*, welche Herausforderung als Nächstes gestellt wird. Das Programm personalisiert sich selbst für jeden einzelnen Spieler. Das ist ein tolles Feature, es ist aber auch frustrierend, Herausforderungen in dem Wissen zu erstellen, dass nur wenige Spieler sie zu Gesicht bekommen werden.

In *Black & White* wird es zahlreiche Herausforderungen geben. Bei einigen benötigt man die Unterstützung seiner Kreatur, für andere muss man spezielle Fähigkeiten entwickeln. Man wird für den erfolgreichen Abschluss einer Herausforderung belohnt, aber da es sich teils um sehr schwierige Aufgaben handelt, ist die größte Anerkennung die Tatsache, dass man es geschafft hat.

Steve Jackson

Mit diesem immensen Erfolg hätten nicht einmal sie selbst gerechnet: Der gnadenlos spannende Taktiktitel Commandos machte aus einem Häuflein unbekannter Spieldesigner begehrte Branchenstars. Doch die Spanier sind auf dem Teppich geblieben und trinken ihr Bier noch immer aus der Flasche.

Die Pyrotechniker

■ DIE BRANDSTIFTER
Die Gebrüder Pérez haben sich trotz des Erfolgs ihre jugendliche Unbekümmertheit bewahrt.

Eine raue Stimme raunt: „Schon unterwegs!" Der muskulöse Hüne huscht in gebückter Haltung rasch unter das Vordach des heruntergekommenen Werkzeugschuppens, späht vorsichtig um die Ecke und zückt dann sein schweres Bowie-Messer. Kurze Zeit später marschiert der deutsche Wachmann langsam an dem Schuppen vorbei, ohne die Gestalt im Halbdunkel zu bemerken. In wenigen Sekunden ist alles vorbei: Der Soldat liegt mit durchschnittener Kehle unter einem Grabhügelchen, verborgen vor den Blicken seiner Kameraden, während der Hüne mit der dunklen Baskenmütze das Blut von der Schneide seines Messers wischt und bereits sein nächstes Opfer anvisiert ... Nein, dies ist nicht die Beschreibung einer Szene aus dem neuesten Rambo-Film, sondern eine jener Begebenheiten, die dem Strategiespiel *Commandos* seit knapp zwei Jahren Ruhm, Ehre und auch reichlich Geld einbringen. Kaum ein anderer PC-Titel vermochte eine derartig dichte Atmosphäre zu schaffen, die in vielen Missionen an Kriegsfilme à la *Das dreckige Dutzend* erinnert. Trotz des martialischen Hintergrunds besteht Ignacio Pérez – einer der beiden Firmengründer von Pyro – darauf, dass es sich bei *Commandos* um ein reines Denkspiel handelt: „Die Gewalt spielt eine untergeordnete Rolle, viel wichtiger ist es, dass *Commandos* eine ungeheure Herausforderung an den Geist stellt." Vor etwa vier Jahren setzte er sich mit den späteren Py-

■ JUNG UND LÄSSIG
Javier Pérez möchte sein Heimatland auf keinen Fall für längere Zeit verlassen. In Madrid fühlt er sich am wohlsten.



■ ZWEI GLORREICHE HALUNKEN
Während sich Ignacio am ehesten mit dem Taucher-Commando identifizieren kann, hat Javier keinen besonderen Favoriten, schwärmt aber für die schöne Spionin Natasha, die in Commandos 2 das Team vergrößern wird.

ro-Mitarbeitern Jorge Blanco und Gonzo Suarez zusammen, genoss einige Gläschen erquickenden Rioja-Weins – und schon war die Idee zu einem ungewöhnlichen Echtzeitstrategietitel geboren. Sie gründeten eine Firma, programmierten wild drauflos. Einige Monate später wurde der wegen einer gewissen Lara Croft im Aufwind befindliche Vertrieb Eidos Interactive durch eine Information aus dem Internet auf die kleine Spiele-Werkstatt im smoggeplagten Madrid aufmerksam. Der Rest ist Geschichte: *Commandos: Hinter feindlichen Linien* erschien im Sommer 1998 und verkaufte sich bis zumJahresende weltweit beinahe eine Million Mal. Auch *Im Auftrag der Ehre*, eine Zusatz-CD mit weiteren Missionen, stürmte die internationalen Verkaufscharts. Parallel zum Erfolg verdreifachten die Pyro Studios ihre Mitarbeiterzahl auf mittlerweile rund 70 Programmierer, Level-Designer und Beta-Tester. „Für mich gehört mein eigenes Image wie auch das Image unserer Firma zu den wichtigsten Dingen. Es reflektiert, wer wir wirklich sind", meint Ignacio. Trotz der großen Belegschaft konzentrieren sich die beiden Firmengründer Javier und Ignacio Pérez ausschließlich auf die Pflege ihrer *Commandos*-Reihe, denn laut Javier steckt noch ungeheuer viel Potenzial in dem Thema.

Die Pérez-Brüder lassen sich nicht vom Glamour der großen weiten Welt verführen. So behalten sie klare Köpfe, denen weiterhin witzige Ideen entspringen können.

Zu den Einflüssen auf die Gestaltung von *Commandos* gehören hauptsächlich Bücher über den Zweiten Weltkrieg, Ignacios Leidenschaft für historische Spielzeugsoldaten sowie besagte Filme. „Ich mag am liebsten Kriegsfilme, aber am wichtigsten ist immer der Plot", sagt Ignacio und fügt mit einem Augenzwinkern hinzu: „Wir spielen zwar eine Menge Spiele bei uns im Büro, aber keines davon hat einen direkten Einfluss auf unsere Arbeit, höchstens einen unterbewussten." Dementsprechend ist für sie der europaweit äußerst erfolgreiche Söldnertitel *Jagged Alliance 2* auch kein Quell der Inspiration, sondern eher ein Anlass zu kritischen Bemerkungen: „Das rundenbasierte Prinzip hat sich abgenutzt, zumindest im Massenmarkt. Ein Spiel muss heutzutage einen leichten Einstieg in die jeweilige Spielwelt bieten." Viel bedeutsamer ist in diesem Zusammenhang das Spieler-Feedback. „Wir bekommen eine Menge Briefe von *Commandos*-Fans, die uns weiterhelfen, etwas Neues zu schaffen, das uns noch viel mehr Briefe beschert." Erstaunlicherweise beklagt kaum jemand, dass die Missionen der *Commandos*-Titel zu schwierig zu bewältigen seien; viele Hobby-Taktiker tüfteln gar stundenlang alle möglichen Lösungswege für eine einzige Mission aus. „Der hohe Schwierigkeitsgrad hat das Spiel ja gerade zu solch einem unvergleichlichen Spielerlebnis gemacht", erklärt Ignacio. Demzufolge ist damit zu rechnen, dass auch *Commandos 2* wieder eine harte Nuss werden wird, was dem Erfolg aber kaum einen Abbruch tun dürfte. Für die Zukunft hofft der Spanier, dass mehr Entwick-

Auf den Punkt gebracht

Das Lebensmotto von Commandos-2-Chefdesigner Gonzo Suárez lautet: Weniger Mottos und mehr Hirn. Wir sprachen mit dem einfallsreichen Spanier über seine Arbeit bei den Pyro Studios.



■ GROSSSTADTPFLANZE
Señor Suárez fühlt sich wohl in Madrid. Das pulsierende Leben in der Millionenmetropole ist der ideale Nährboden für neue Ideen und Konzepte.

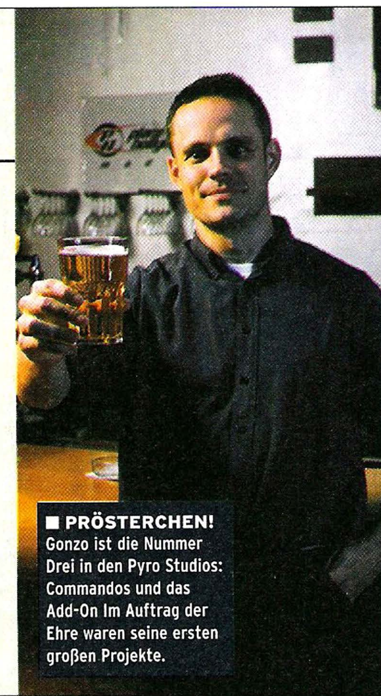
Welche Rolle spielst du bei Pyro?
Ich habe das *Commandos*-Projekt und *Im Auftrag der Ehre* betreut, jetzt bin ich verantwortlich für *Commandos 2*.

Was für einen Beruf würdest du ausüben, wenn du kein Spieledesigner wärst?
Jeden Job, der es mir ermöglicht, mich selbst besser kennen zu lernen.

Mit welchem *Commandos*-Charakter kannst du dich identifizieren?
Ich schlüpfe in die Rolle derjenigen Figur, die gerade am Zug ist. Alle sind wichtig.

Warum gibt es nur zwei neue Charaktere in *Commandos 2*?
Das alte Team hat sich bewährt und Charisma bewiesen, warum sollten wir das nicht ausnutzen?

Was war für dich das enttäuschendste Spiel?
Trespasser, weil die Idee genial war, die Ausführung aber totaler Mist.

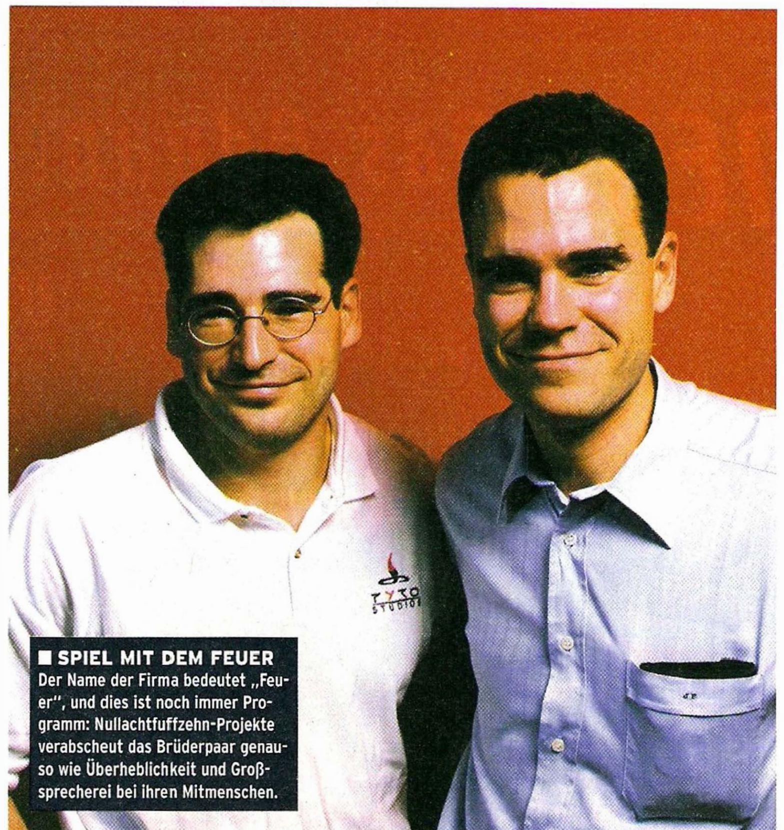


■ PRÖSTERCHEN!
Gonzo ist die Nummer Drei in den Pyro Studios: Commandos und das Add-On Im Auftrag der Ehre waren seine ersten großen Projekte.

ler mit völlig neuen Spielkonzepten an die Öffentlichkeit treten werden: „Wir waren damals das erste spanische Studio, das einen solch immensen Erfolg in der Branche verbuchen konnte. Ich denke, dass Designer in Ländern wie Spanien, Finnland oder Polen frischere Ideen haben als ihre Kollegen in Dallas oder Los Angeles." Mit einem Lachen fügt er hinzu: „Natürlich kosten sie auch nicht so viel wie Programmierer bei id software. Auf lange Sicht werden eh nur die Studios erfolgreich sein, die sich mit neuen Konzepten an die Öffentlichkeit wagen." Nach diesem Rezept wollen die Pérez-Brüder und ihre Mitstreiter noch viele weitere Spielehits in Angriff nehmen, was mit dem Kapital eines großen Vertriebs wie Eidos sicherlich leichter zu verwirklichen ist als im Jahre 1996, als die Geschichte dieser jungen Firma begann. Auf die Frage, ob er sich vorstellen könne, woanders zu arbeiten als bei Pyro, sagt Ignacio abwehrend: „Mein Bruder und ich haben beide keine Ausbildung im klassischen Sinne, unsere Arbeit macht uns Spaß und wir haben Erfolg. Was könnte es Schöneres geben?"

Peter Kusenberg

Millionen verkaufter Commandos-Spiele sind nicht der Hauptgrund für die Fortsetzung der Serie. Den Pérez-Brüdern geht es darum, ein noch intensiveres Spielerlebnis zu ermöglichen.



■ SPIEL MIT DEM FEUER
Der Name der Firma bedeutet „Feuer", und dies ist noch immer Programm: Nullachtfuffzehn-Projekte verabscheut das Brüderpaar genauso wie Überheblichkeit und Großsprecherei bei ihren Mitmenschen.

Age of Empires	DV	42,90	Freespace 2	DV	72,90
Age of Empires 2	DV	78,90	Fritz 6.0	DV	81,90
- Age of Avalon	DV	26,90	Frontierland *	DV	76,90
- Khan	DV	26,90	Gabriel Knight 3	DV	71,90
Age of Wonders	DV	75,90	Giants *	DV	72,90
Alpha Cent. Alien Crossf.	DV	34,90	Gothic *		i.V.
Anno 1503 *	DV	i.V.	Grand Prix 3 *	DV	78,90
Anno 1602 Königsed.	DV	59,90	Grand Prix Evolution *	DV	62,90
Anstoss 3	DV	84,90	Grand Prix World	DV	66,90
Anstoss A tion *	DV	59,90	Grand Theft Auto 2	DV	75,90
Arcatera *	DV	78,90	Ground Control *	DV	79,90
Aztec *	DV	76,90	Gunship *	DV	74,90
B-17 Flying Fortress 2 *	DV	74,90	Halflife		
B17 Mighty Eight *	DV	74,90	- Game o.t.year Edition	DV	54,90
Baldurs Gate Die Saga	DV	45,90	- Generation Pack	DV	69,90
- Legenden d. Schwertk.	DV	32,90	- Opposing Force	DV	41,90
Baldurs Gate 2 *	DV	79,90	- Gunman *	DV	i.V.
Baphomets Fluch 3 *		i.V.	- Halftime	DV	24,90
Battlezone 2	DV	75,90	Halflife -Team Fortress 2 *	DV	i.V.
Big Brother -The Game *	DV	32,90	Heavy Metal FAKK 2 *		i.V.
Black & White *		i.V.	Heroes of M+M 3 Pack	DV	78,90
Blade *	DV	72,90	- Armageddon's Blade	DA	54,90
C+C 3: Tiberian Sun	DV	86,90	Hidden & Dangerous	DV	29,,90
C+C 3 & Firestorm	DV	109,90	- off. AddOn	DV	37,90
C+C 3: Firestorm	DV	32,90	Homeworld	DV	73,90
C+C 3: Renegade *		i.V.	Honda Motocross GP	DV	72,90
Catan -Die erste Insel	DV	72,90	Imperium Galactica 2	DV	76,90
Catan -Mission *	DV	33,90	Indiana Jones 5	DV	74,90
Colin McRae Rally 2 *	DV	i.V.	Käfer Total!	DV	62,90
Commandos 2 *	DV	i.V.	KISS Psycho Circus *	DV	i.V.
Croc 2 *	DV	77,90	Lemmings Revolution *	DV	61,90
Daikatana *	DV	78,90	Links LS 2000	DV	83,90
Dark Project 2	DV	84,90	Loose Cannon *		i.V.
Dark Reign 2 *	DV	75,90	Majesty	DV	74,90
Delta Force 2	DA	74,90	MDK 2 *	DV	72,90
Demonworld 2 *	DV	i.V.	Messiah	DV	72,90
Der Industriegigant 2 *	DV	89,90	Metal Fatigue *	DV	82,90
Der Klomanager	DV	34,90	Might & Magic Mill.Ed.	DV	78,90
Der Patrizier 2 *	DV	81,90	Might + Magic 7	DV	75,90
Der Verkehrsgigant	DV	76,90	Might + Magic 8 *	DV	i.V.
Deus Ex *	DV	i.V.	Motocross Madness 2 *	DV	68,90
Devil Inside	DV	79,90	Nascar 3	DA	49,90
Diablo 2 *	DV	78,90	NBA Live 2000	DV	72,90
D.Rache d.Sumpfhühner	DV	28,90	Need for Speed 4	DV	75,90
Die Siedler 3 Gold Ed.	DV	84,90	Need for Sp.-Motor City *	DV	74,90
Dino Crisis *	DV	74,90	Need for Sp.-Porsche	DV	75,90
Dracula Resurrection	DV	75,90	NHL 2000	DV	74,90
DSF Fussballmon.2000 *	DV	49,90	No one lives forever *		i.V.
Duke o.Hazzard Racing *	DV	78,90	Nox	DV	75,90
Dungeon Keeper 2	DV	82,90	Panzer General 4	DV	76,90
Earth 2150	DV	72,90	Pharao	DV	78,90
Enemy Engaged	DV	72,90	Planescape Torment	DV	72,90
Enforce *	DV	i.V.	Player Manager 2000 *	DV	71,90
Euro 2000 *	DV	83,90	Police Quest SWAT 3	DV	72,90
Evolva *	DV	77,90	Pro Pinball Fantastic J.	DV	61,90
F/A-18 (Jane's)	DV	72,90	Rallymasters	DV	76,90
F1 Manager *	DV	77,90	Rayman 2	DV	73,90
F1 World GP 99 *	DV	84,90	Republic *	DV	72,90
Fifa 2000	DV	81,90	Rogue Spear	DV	75,90
Final Fantasy 8	DV	81,90	- Urban Operation *	DV	38,90
Flight Sim. 2000 Prof.	DV	129,90	Rollcage -Stage 2 *	DA	41,90
Flughafen Manager	DV	62,90	Roller Coaster Tycoon	DV	55,90
Formel 1 '2000	DV	83,90	- Added Attractions	DV	41,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

Tel. 09674-1279

OKAY SOFT Spiele Versand

92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 news -8405 info@okaysoft.de

LOW BUDGET

Age of Empires	42,90
Airline Tycoon Doublepack	28,90
Alpha Centauri	32,90
Baphomets Fluch	15,90
Baphomets Fluch 2	21,90
Biing 2	42,90
Blade Runner	29,90
C+C 2 -Megabox	63,90
C64-Spielesammlung	14,90
Colin McRae Rally	29,90
Commandos Directors Cut	42,90
Dark Project GOLD	43,90
Delta Force	33,90
Diablo Doublepack	39,90
Diablo Hellfire	25,90
Die Siedler 2 Gold Edition	27,90
Drakan	42,90
Dune 2000	32,90
European Air War	29,90
Fallout 2	39,90
Grim Fandango	42,90
Heretic 2	26,90
Hidden & Dangerous	29,90
Jagged Alliance 2	36,90
Jedi Knight + Mission	42,90
Knights and Merchants	32,90
Lands of Lore 2 *	35,90
Legendäre Asse	39,90
Mechwarrior 3	29,90
Monkey Island 3	42,90
Monkey Island Special	27,90
Need for Speed 3	32,90
Nice 2 Doublepack	36,90
Outlaws	29,90
Privateer 2: The Darkening	29,90
Pro Pinball -Big Race USA	27,90
Railroad Tycoon 2 Pack	41,90
Resident Evil 1	27,90
Revolt	28,90
Silent Service 2	12,90
Silver	35,90

TOP TITEL

Baldurs Gate 2 *	79,90
C & C Feuersturm	32,90
C & C Firestorm	33,90
Devil Inside	79,90
Die Sims	74,90
Dino Crisis *	74,90
Diablo 2 *	78,90
Formel 1 '2000	83,90
Gunship US	109,90
Imp. Galactica 2	76,90
MDK 2 *	72,90
Metal Fatigue *	82,90
N.f.Speed Porsche	75,90
Shogun *	72,90
Simon 3D *	74,90
Starlancer *	87,90
Star Trek Vojager*	75,90
- New Worlds *	72,90
SW Force Command.	74,90
Ultima 9	76,90

versandkostenfrei ab DM 199.- Lieferwert, auch Hardware

Vorauskasse 5.98

PlayStation 245.-

Fear Effect	84,90
Gran Tourismo 2	83,90
Medal of Honor	89,90
Resident Evil 3 EV	99,90
- Survivor	95,90
Syphon Filter 2	83,90

DreamCast 499.-

Crazy Taxi	92,90
House o.t. Dead 2	82,90
Resident Evil Code Veronica	i.V.
N64 Daikatana	**110.90**

LOW BUDGET

Sim Copter	12,90
Star Trek Birth o.Federat.	29,90
Star Wars: Dunkle Bed.	42,90
Star Wars: Racer	42,90
Starcraft	39,90
Starsiege Universe	39,90
Tomb Raider 3 -Dir. Cut	42,90
Tomb Raider 4	48,90
Turok 2	28,90
Ultima Online Second Age	42,90
Unreal	29,90
Unreal -Return to Na Pali	29,90
Warzone 2100	31,90
Wet -The Sexy Empire	39,90
Wet Attack	46,90
Wing Commander Prophecy	33,90
X-Beyond the Frontier	43,90

Hardware

Gravis Gamepad Pro	33,90
Sidewinder Gamep. Pro	75,90
Sidewinder FFB Wheel	249,90
Saitek Cyborg 3D USB St.	86,90
Intelli Mouse Explorer	109,90
Intell Mouse Optical	85,90
CD - Rohlinge ab	1,99

Bleem! 69.90 PlayStation Emulator

ADDY Lernsoftware je	74,90
D-Info 2000 & Route	38,90
Klick Tel. 2000	24,90
Legoland	78,90
Norton Antivirus 6.0	83,90
- Internet Security	119,90

Sammlungen

Game Gallery Millenium	44,90
Gold Games 4	52,90
Larry's Collection	38,90
Lucas Arts 10 Adventure	35,90
Play The Games 1	39,90
Play The Games 2	64,90

Mo-Do. 8-18:30 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 9-13:00 Nachnahme 9,98 +3 Zkg.; Vorauskasse 5,98
Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys...:

OKAYSOFT.DE

bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:
EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG
eMail Info-Service bei Terminverschiebungen

Versand im Sicherheitskarton - Stammkunden können gegen - Rechnung beliefert werden - **SERVICE SEIT 1989** - Preissenkung geben wir sofort weiter, - bei Preiserhöhung erfolgt Info, - Vorbestellungen ändern: kein Problem.

RTL Skispringen 2000	DV	49,90	System Shock 2	DV	74,90
Shadow Watch *	DV	82,90	Tachyon *	DA	75,90
Shogun *	DV	72,90	Techno Mage *	DV	75,90
Silent Hunter 2 *	DV	76,90	Thandor	DV	69,90
Simon the Sorcerer 3D *	DV	74,90	The longest Journey	DV	72,90
Soldier of Fortune	DV	75,90	The Sims	DV	74,90
Soulbringer *	DV	75,90	Theme Park World	DV	79,90
Star Trek: Armada	DV	75,90	Theocracy	DV	78,90
- Klingon Academy *	DV	i.V.	Tiger Woods PGA 2000 *	DV	77,90
- New Worlds *	DV	72,90	Turrican 3D *	DV	i.V.
- Secret o.Vulcan Fury *		i.V.	Tzar	DV	76,90
- Starship Creator	DA	43,90	UEFA Manager 2000 *	DV	75,90
- Voyager *	DV	75,90	Ultima 9 -Ascension	DV	76,90
Star Wars			Ultima Onl.Renaissance *	DV	34,90
- Force Commander	DV	74,90	Ultima World Edition	DV	78,90
- Obi-Wan *	DV	i.V.	USAF Jets	DV	72,90
Starcraft -Broodwar	DV	36,90	V-Rally 2 *	DV	62,90
Starcraft -ScumCraft	DV	26,90	Vampire *	DV	82,90
Starlancer *	DV	87,90	Warcraft 2 Battle.net Ed.	DV	39,90
Stephen King's -F 13	DV	45,90	Warcraft 3 *	DV	i.V.
Street Luge Racing *	DV	43,90	Wheel of Time	DV	76,90
Sudden Strike *	DV	84,90	Wild Wild West	DV	68,90
Super 1 Karting *	DV	72,90	Wizardry 8 *		i.V.
Superbike 2000	DV	75,90	Worms: Armageddon	DV	52,90
Swing Plus	DA	39,90	You don't know Jack 3 *	DV	77,90

IMPORTE: US- & ENGLISCH

SOF Soldier of Fortune uncut 84.90

			Links LS 10 Course Coll.	US	52,90
			Max Payne *	EV	i.V.
			MDK 2 *	EV	i.V.
			Mechcommander Gold	EV	49,90
			Mechwarrior 3 -AddOn	US	63,90
			Messiah	EV	79,90
			Messiah	US	89,90
			Might & Magic 8	EV	81,90
			NHL 2000	US	98,90
			Nocturne	US	84,90
			Nox	EV	89,90
			Oni *	US	i.V.
			Planescape Torment	US	89,90
Alegiance	US	115,90	Police Quest SWAT 3	EV	73,90
Asherons Call	US	129,90	Police Quest SWAT 3	US	86,90
C+C 3: Firestorm	EV	33,90	Prey *	EV	i.V.
Championship Man.2000	EV	79,90	Resident Evil 3 *	EV	i.V.
Codename Eagle	EV	68,90	Rogue Spear	EV	79,90
Daikatana *	EV	82,90	- Urban Operation	EV	58,90
Dark Project 2	EV	92,90	Soldier of Fortune	EV	84,90
Deus Ex *	EV	i.V.	Star Trek: Armada	EV	92,90
Diablo 2 *	EV	i.V.	Star Trek: Voyager *	EV	i.V.
- Collectors Edition *	EV	i.V.	Star Wars: Force Comm.	EV	92,90
Die Hard Trilogy 2	US	89,90	Starcraft Battlechest	US	95,90
Duke Nukem Forever *	EV	79,90	Sudden Strike *	EV	87,90
Everquest	US	119,90	System Shock 2	EV	79,90
- The Ruins of Kunark *		73,90	The Sims	EV	79,90
F/A-18 (Jane's)	EV	81,90	The Sims	US	125,90
Fallout Doublepack	US	81,90	Triple Play Baseb. 2000	US	82,90
Final Fantasy 8	EV	89,90	Ultima 9	US	129,90
Giants *	EV	i.V.	Ultima 9 Dragon Edition	US	185,90
Gunship	US	109,90	Unreal -Tournament	EV	68,90
Half-Life Opposing Force	EV	42,90	Unreal -Tournament	US	79,90
Halflife Team Fortress 2*	EV	i.V.	Unreal Doublepack	EV	55,90
Halo *	US	i.V.	Vampire *	EV	i.V.
Heroes of M+M 3			WCW Nitro	EV	59,90
- Shadows of Death	US	112,90	Wheel of Time	EV	79,90
KISS Psycho Circus *	EV	i.V.	Wheel of Time	US	85,90

DARK PROJECT II
DV 84.90 EV 92.90
Messiah DV 72.90 EV 79.90
Daikatana EV 82.90 DV 78.90
DAIKATANA
VAMPIRE * DV 82.90
Sudden Strike * DV 86.90 EV 87.90
SUDDEN STRIKE
StarLancer
* DV 74.90 US 109.90
GUNSHIP!
STAR TREK ARMADA
Star Trek Armada DV 75.90
Black & White
GRANDprix³ * DV 78.90
DEUS EX
HALF-LIFE
- Generation Pack DV 69.90
Team Fortress 2 i.V.
Vorbestellung angebracht:
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
PREY, AMEN ? Loose Cannon MAX PAYNE
Duke Nukem Forever 79.90

Angriff im Morgengrauen

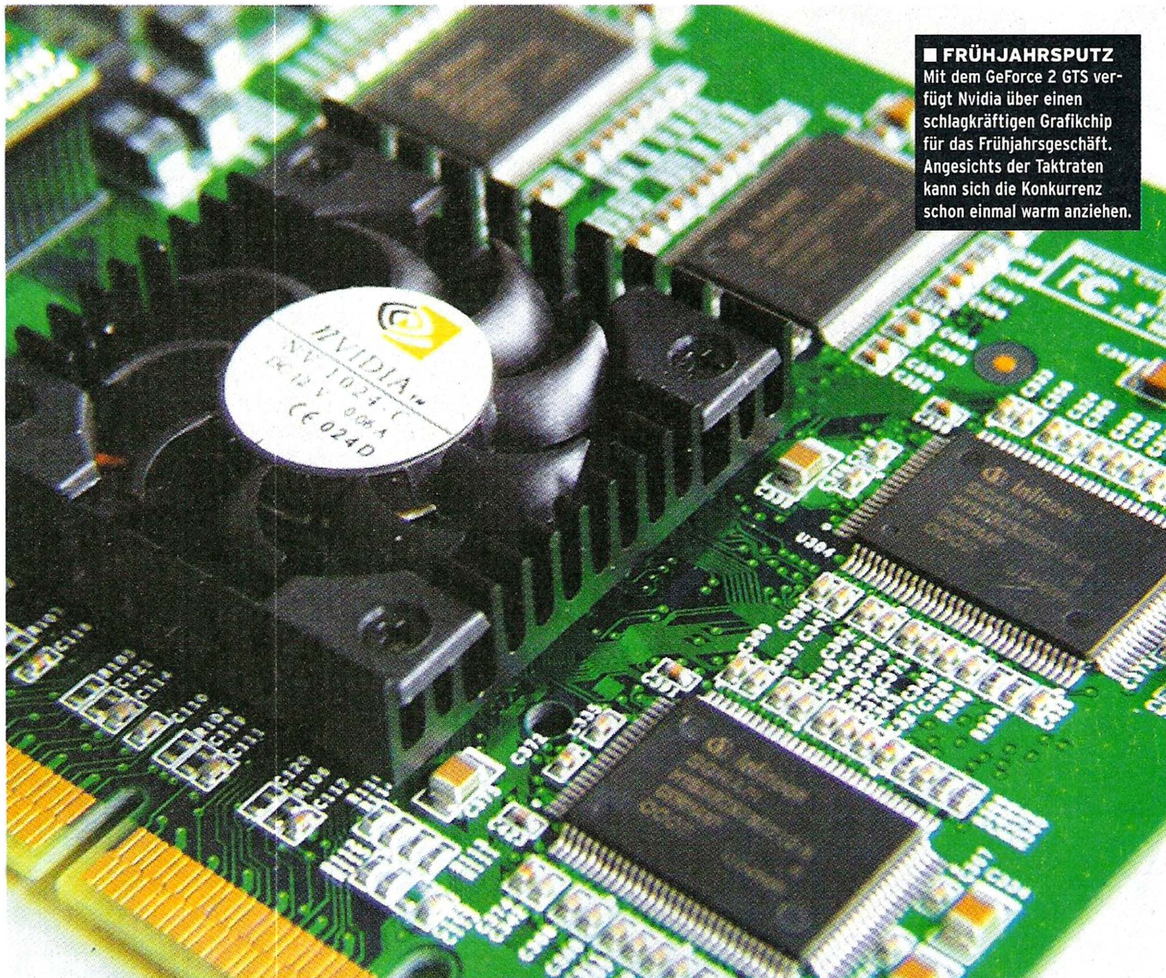
Schock für 3dfx: Noch vor dem Voodoo5 landete ein Referenzboard mit GeForce 2 GTS bei uns im Labor.

■ PRODUKT **GeForce 2 GTS** ■ KATEGORIE **Grafikchip** ■ HERSTELLER **Nvidia** ■ PREIS **-** ■ TERMIN **Mai 2000**

QUICKIE

Welche Hersteller werden GeForce-2-Grafikkarten bauen?
Alle bekannten GeForce-256-Anbieter wie Elsa, Creative, Guillemot und Asus werden ab Mai entsprechende Karten in den Handel bringen. Der erste Platinen-Schwung dürfte einheitlich 32 MB DDR RAM besitzen und bei 750-850 Mark liegen.

Was bedeutet eigentlich das „GTS" beim GeForce 2?
GTS steht für Geometry, Transform und Shading, bezeichnet also die wichtigsten Schritte beim Rendering, welche der GeForce 2 in Hardware unterstützt.



■ FRÜHJAHRSPUTZ Mit dem GeForce 2 GTS verfügt Nvidia über einen schlagkräftigen Grafikchip für das Frühjahrsgeschäft. Angesichts der Taktraten kann sich die Konkurrenz schon einmal warm anziehen.

Das Karussell dreht sich weiter. Eben erst war der GeForce 256 noch der letzte Schrei am Grafikmarkt, mit dem Erscheinen des GeForce 2 GTS gehört er bereits wieder zur alten Garde.

Chip-TÜV

GeFORCE 2 GTS

Hier sehen Sie die bisher bekannte Frühjahrs- und Sommerkollektion der wichtigsten Chipentwickler.

Chip	VSA-100	Radeon 256	GeForce 2 GTS
Hersteller	3dfx	Ati	Nvidia
Chiptakt	166+ MHz	200 MHz	200+ MHz
Pipeline (PixelxTexel)	2x1	2x3	4x2
Pixelfüllrate (Mill. Pixel)	333+	400+	800+
Texturfüllrate (Mill. Texel)	333+	1200+	1600+
Speichertakt	166 MHz	400 MHz (200x2)	333 MHz (166x2)
Speicherart	SDR DRAM	DDR DRAM	DDR DRAM
Hardware T&L	Nein	Ja	Ja
Chip-Skalierbarkeit	Ja (1-4)	Ja (1-2)	Nein
Kantenglättung	Hardware	Software	Software
Bump Mapping	Emboss	Emboss, EMBM, Dot-3	Emboss, EMBM, Dot-3

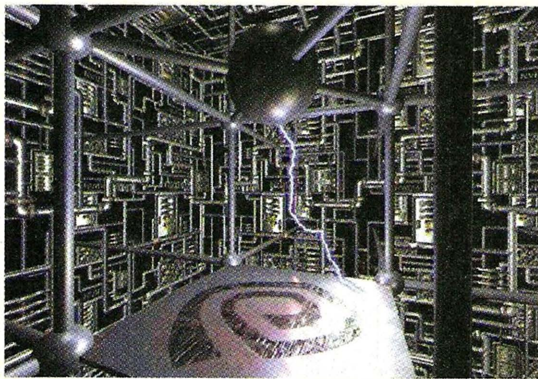
Manchmal werden auch Hardware-Redakteure noch überrascht. So geschehen, als Anfang April kurzerhand ein GeForce-2-Referenzboard mit voller Taktfrequenz bei uns hereinschneite. 200 MHz Chiptakt, wer hätte das gedacht! Selbst kühnste Optimisten rechneten nicht mit mehr als 166 MHz, das wäre dann die Taktfrequenz des VSA-100 von 3dfx gewesen, der bald auf Voodoo4-/5-Karten zu finden ist. Doch Nvidia war das offensichtlich nicht genug.

Jetzt, da die Katze endlich aus dem Sack ist, muss sich der neue Wunderknabe GeForce 2 GTS hauptsächlich mit seiner eigenen Vorgänger-Generation messen. Das ist ein deutlicher Maßstab für den technologischen Vorsprung, den Nvidia sich im letzten Halbjahr vor dem Rest der 3D-Meute erwirtschaftet hat. Dieser Konkurrenz muss man sich, mit Ausnahme des seit Weihnachten verspäteten Voodoo5-Geschwaders, erst nach dem Sommer wieder ernsthaft stellen. Erneut im Rampenlicht steht beim GeForce 2 GTS die Geometrie-Einheit. Durch Modifikation und höhere Taktung des Chips auf 200 MHz (GeForce 256: 120 MHz), können jetzt bis zu 20 Millionen Dreiecke pro Sekunde fast unabhängig von der CPU bearbeitet werden. Dabei wurde neben Transformation und Beleuchtung auch das zuvor in Software realisierte Clipping integriert. Das beschreibt die Fähigkeit, außerhalb des Sichtfelds des Spielers liegende Geometrie gleich pauschal von jeder weiteren Bearbeitung auszuschließen. Wir können deshalb von einer TLC-Einheit sprechen. Noch massiver jedoch als die Geometrie wurde der Texturierungs-Antrieb aufgerüstet. Ebenfalls mit 200 MHz betrieben, ist jetzt jede der vier Pipelines in der Lage, pro Takt gleich zwei Textur-Tapeten statt nur einer auf einen Pixel zu malen. Das erhöht die Leistung von 480 auf

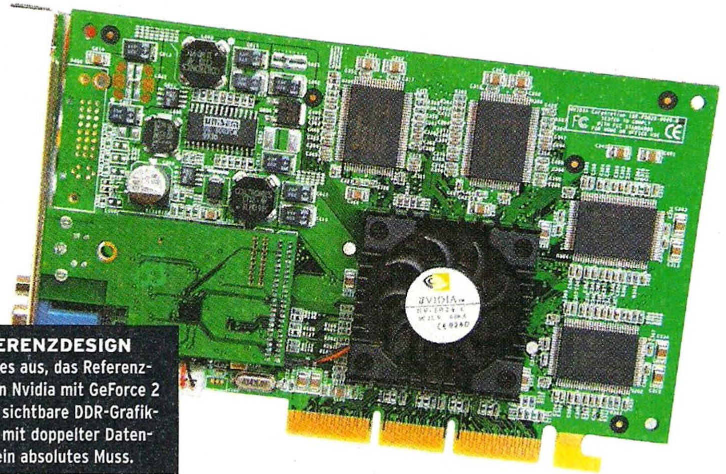
Beleucht-Käfer

War Hardware T&L beim GeForce 256 noch ein zweifelhafter Gewinn, offenbart der GeForce 2 ein anderes Bild.

Natürlich gilt nach wie vor, dass das Spiel T&L-Beschleunigung auch unterstützen muss, um davon überhaupt zu profitieren. Wir konnten aber bei Test Drive 6 nachweisen, dass GeForce und GeForce 2 auf einem Pentium III 500 ohne T&L fast identische Leistung erbringen. Aktiviert man T&L, dann zieht die GeForce 2 um bis zu 44 Prozent davon. T&L entlastet also die CPU nicht mehr nur, es kann auch bei schwächeren Prozessoren eine effektiv höhere Framerate erzeugen und so die noch verfügbare Füllrate effektiv ausnutzen. Das ist der erhoffte Mehrwert über einem einfachen Nur-Renderer wie beispielsweise der TNT2 oder Voodoo3.



LICHTORGEL Da nun die ersten interessanten T&L-Spiele kommen, veröffentlicht Nvidia auch einen besseren Grafikchip.



■ REFERENZDESIGN
So sieht es aus, das Referenzboard von Nvidia mit GeForce 2 GTS. Der sichtbare DDR-Grafikspeicher mit doppelter Datenrate ist ein absolutes Muss.

satte 1.600 Millionen Texel/Sekunde, also 1,6 GigaTexel/s. Als Füllrate in Pixeln stehen dann am Ausgang zum Speicher theoretische 800 MPixel/s an, während am Eingang mit fast doppeltem Durst gesaugt wird. Für eine Einzel-Chip-3D-Lösung sind das extrem heftige Vorgaben.

So weit, so gut. Hier beginnen jedoch auch die Probleme der neuen GeForce-Generation. Im Gegensatz zu den satten Zuwächsen bei der Geometrie- und Tapezierkolonne konnte gegenüber einer bisherigen GeForce DDR die Speicherbandbreite nur um magere elf Prozent erhöht werden (333 statt 300 MHz). Und dabei bleibt es denn auch in der Spitzenleistung, wenn eine potente CPU das Letzte aus dem 3D-Beschleuniger holt. Bei der Bandbreite herrscht Schicht im Schacht. Anders dagegen sieht es aus, wenn man den neuen Pixelmeister mit einer moderateren Prozessorleistung betreibt. In diesem Fall bleiben die CPU und die alte GeForce-256-Geometrie-Einheit oft hinter den realisierbaren Möglichkeiten der Füllrate deutlich zurück. Die GeForce 2 GTS füllt diese Lücke bei entsprechend arbeitenden T&L-Spielen aus und nutzt die Füllrate effektiver für einen schnelleren Bilder-Rausch. Besonders Systeme mit einem Prozessor zwischen 500 und 700 MHz werden hier den Mehrwert zu fühlen bekommen.

Die Speicher-Architektur verhindert, dass die GeForce-2-Vorteile richtig zum Tragen kommen.

Hinsichtlich der weiteren Leistungsmerkmale hat sich bei der GeForce 2 GTS nicht viel getan, es handelt sich nach Nvidia-Tradition um den halben Schritt vorwärts zwischen zwei Chip-Architekturen. Neben Clipping wurde pixelbasiertes Schattieren eingebaut; das erlaubt eine detailliertere dynamische Beleuchtung und realistischere Materialeigenschaften als das herkömmliche Verfahren. Letzteres arbeitet auf Dreiecks-Ebene über die Eck-Koordinaten und ist damit gröber und unrealistischer. Die Bildqualität hat sich mittlerweile die ganze 3D-Industrie auf die Fahnen geschrieben. Deshalb will auch Nvidia bei der Frage der Kantenglättung nicht zurückstehen und hat es in der Treiber-Revision 5 eingebaut. Dabei wird das so genannte Supersampling-Verfahren benutzt, d.h. das Bild wird in höherer Auflösung gezeichnet und auf Bildschirmformat heruntergerechnet. Die Farbwerte der überzähligen Pixel werden dafür gemittelt und ergeben ein geglättetes Ergebnis. Das ist nicht zu vergleichen mit dem 3dfx-Verfahren für Voodoo5. Dort werden Einzelbilder aus leicht variierten Blickpunkten berechnet und ebenfalls gemittelt. Das hat den Vorteil, dass auch Bewegungen keine Alias-Effekte wie wandernde Treppenstufen an schrägen Kanten erzeugen. Supersampling dagegen ist nur für Standbilder vollauf zufrieden stellend. Die Referenztreiber der Serie 5 sind ebenfalls in der Lage, Spiele mit S3-Texturkompression auf GeForce-Karten zur Geltung kommen zu lassen. Neben Titeln, die auf der Q3-Engine basieren, ist hier aktuell *Soldier of Fortune* erwähnenswert.

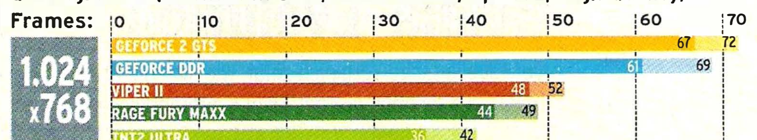


FARBENRAUSCH Wer solche Spielebilder wie hier in Unreal Tournament genießen will, braucht eine Grafikkarte mit ordentlich Dampf.

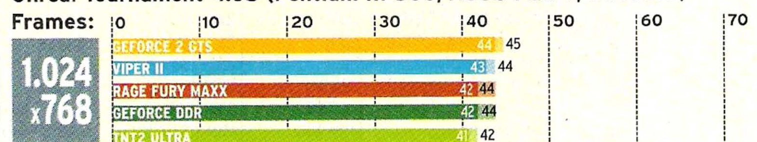
Maß aller Dinge

Zusammen mit einem PIII 500 zeigt die verbesserte T&L-Einheit ihr Können.

Q3-Engine 1.11 (Pentium III 500, ASUS P3B-F, OpenGL, High Quality)



Unreal Tournament 4.05 (Pentium III 500, ASUS P3B-F, Direct3D)



Die T&L-optimierte *Q3*-Engine zeigt das Potenzial der Geometriebeschleunigung deutlich, während *UT* noch auf die alte Render-Technik mit reiner CPU-Leistung vertraut.



Evolution, nicht Revolution. Das ist das Fazit zum GeForce 2 GTS.

Armin Lenz

MEINUNG

Dabei profitiert der NV15-Chip von einer sehr gelungenen internen Überarbeitung. Wesentlich verschärft hat sich aber erneut die Speicherproblematik, welche die Effizienz des Chips verheerend beeinträchtigt. Erst DDR-Speicher mit größerer Bandbreite wird den GeForce 2 voll zur Entfaltung bringen. Empfehlenswert sind Karten mit diesem Chip deshalb im Moment nur für Rechner, deren CPUs im Leistungs-Mittelfeld liegen. Für High-End-Rechner könnte die Voodoo5 5500 dank besserer Speicherarchitektur mehr bringen.

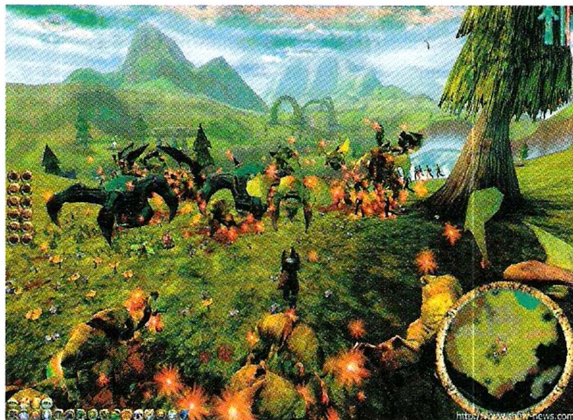
Geometrie-Spiele

Ohne Spieleunterstützung ist auch das beste Grafikchip-Feature wenig wert. Hier alle T&L-Spiele im Überblick.

SPIEL	ENTWICKLER	ERSCHEINUNGSTERMIN
Battle Isle IV	Blue Byte	Oktober
Black & White	Lionhead	Juli
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Juli
Giants	Planet Moon	August
Halo	Bungie	Oktober
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual Software	September
Incoming 2	Rage Software	Juni
May Payne	Remedy Entertainment	September
Messiah	Shiny	April
MDK 2	Bioware	Juli
Oni	Bungie	September
Sacrifice	Shiny	Dezember
Soldier of Fortune	Raven Software	Bereits erschienen
Starlancer	Digital Anvil	Mai
ST: Voyager-Elite Force	Raven Software	August
Vampire	Nihilistic	Juni



ZWEITER PROPHET Die Prophet II GTS mit 32 MB von Guillemot besitzt die gleichen Taktfrequenzen wie das Referenzboard.



OPFERBEREITSCHAFT Bei Sacrifice von Shiny wird der Sieger in strategischen Metzeleinlagen der gröberen Sorte bestimmt.

Nach der Aufzählung von technischen Details stellt sich die Frage, welche Vorteile GeForce-2-Karten für die Spielepraxis bieten. Da ist zum einen die integrierte Geometrieeinheit auf dem Chip erwähnenswert, die ab Sommer endlich von einer größeren Zahl an Spielen genutzt wird. Das dünne Rinnsal an optimierten Spielen bis heute zeigt, dass der GeForce 256 hier seiner Zeit voraus ist. Zukünftige Spiele werden auch verstärkt auf mehr oder höher aufgelöste Texturen pro Spielszene setzen. Hier hat der GeForce 2 einen Vorteil gegenüber seinem Vorgänger, bei hoch aufgelösten Spieletapeten können beide auf ihre Texturkompression setzen. In die Abteilung Bildqualität fällt die per Schalter aktivierbare Kantenglättung. Mit einem GeForce 256 macht diese Option nur bei uralten 3D-Spielen Sinn, da die Leistung vor allem in 32 Bit stark einbricht. Beim GeForce 2 ist die Situation freundlicher, da hier die hohe Taktfrequenz zum Tragen kommt. Nimmt man die Q3-Engine bei 800x600 Pixeln und 32 Bit Farbtiefe zum Maßstab, fällt der GeForce auf einem PIII 800 auf ein Drittel seiner Leistungsfähigkeit herab. Das bleibt noch spielbar, für einen Geschwindigkeitsrausch reicht es jedoch nicht. Bei weniger grafiklastigen Spielen der Marke *Tomb Raider* dürfte dieser Performanceeinbruch besser zu verkraften sein. Wie gut die Kantenglättung von Nvidia im Vergleich zur 3dfx-Technik ausfällt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

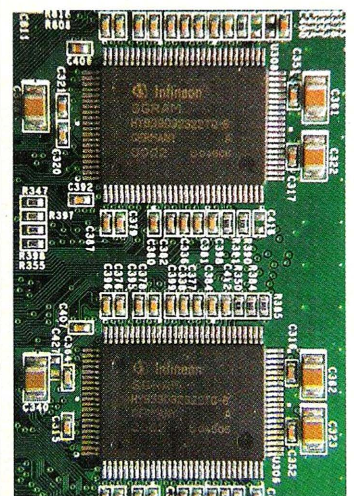
Armin Lenz / Thilo Bayer

Bei Spielen mit aufwendigen Texturen hat die GeForce 2 Vorteile gegenüber dem GeForce 256.

Lagerhaltung

In einem Spiele-PC gibt es eine besonders urlaubsreife Komponente.

Schon seit den Zeiten des TNT zeichnet sich die Speicherbandbreite als größter Hemmschuh für realistische 3D-Grafik ab. Die erste GeForce-Generation mit Standard-Speicher litt massiv unter Engpässen, was Creative dazu veranlasste, ganz auf DDR-Speicher (zwei Datentransfers pro Takt) zu wechseln. Nun finden wir uns im selben Dilemma wieder. Ein sehr fähiger Grafikchip verbringt viel Zeit damit, im Datenstau zu stehen. Unsere Messungen auf einer CPU mit 900 MHz beweisen dies. So erreicht der GeForce 2 auf diesem Rechner selbst mit halbem Chiptakt (100 MHz) fast dieselbe Framerate wie bei voller Taktfrequenz (200 MHz). Erhöht man dagegen bei voller Chipfrequenz den Speichertakt um zehn Prozent, sieht man sofort einen gleichwertigen Leistungszuwachs beim Bildermalen. Ein klarer Fall! Deshalb muss sich unsere Kritik wie bereits bei der originalen GeForce an den Speicher richten. Lagerhaltung bei 333 MHz Bandbreite (166 MHz DDR) ist für den GeForce-2-GTS-Chip deutlich unterdimensioniert. Eine Version mit 200 MHz DDR, „Bladerunner" genannt, ist bereits in Vorbereitung.



NOSTALGIE DDR-Speicher verringert das Bandbreitenproblem messbar.

Nvidia-Evolution

Der tabellarische Vergleich zeigt, wie sich die Grafikchips von Nvidia aus technologischer Sicht weiterentwickelt haben.



GRAFIKCHIP	RIVA TNT	RIVA TNT2 (ULTRA)	GEFORCE 256	GEFORCE 2 GTS
Chiptakt	90+ MHz	125+ (150+) MHz	120+ MHz	200+ MHz
Pipeline (Pixel x Texel)	2x1	2x1	4x1	4x2
Pixelfüllrate (Mio. Pixel)	180+	250+ (300+)	480+	800+
Texelfüllrate (Mio. Texel)	180+	250+ (300+)	480+	1600+
Renderengine	128 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicherart	SDR DRAM	SDR DRAM	SDR/DDR DRAM	DDR DRAM
Speichertakt	110+ MHz	150+ (183+) MHz	166/300+ MHz	333+ MHz
RAMDAC	250 MHz	300 MHz	350 MHz	350 MHz
Polygonleistung	6 Mio.	9 Mio.	15 Mio.	20 Mio.
Bewegungsausgl. (DVD)	nein	nein	ja	ja
Hardware T&L	nein	nein	ja	ja

GENFORSCHUNG Das weißgraue Etwas war jahrelang der letzte Mausschrei. Mittlerweile sind Designwunder wie die Razer auf dem Vormarsch.

Wunder der Evolution

Trotz Force Feedback und Freistil-Pads werden die meisten Spiele immer noch mit Maus und Tastatur dirigiert. Wer nach wie vor auf sein Steinzeit-Steuergerät schwört, braucht sich über unbefriedigende Zockererlebnisse nicht zu wundern. Unser Tipp: Jagen Sie Ihre graue Maus zum Teufel – jetzt kommen die ergonomischen Supernager!

Wir arbeiten täglich mit ihnen zusammen und beinahe täglich steht ein neues Drama der Marke „ruckelige Fadenkreuze" oder „fiese Fingerschmerzen" auf dem Spielplan. Und trotzdem kümmern sich die wenigsten Spieler um hochwertige Mäuse oder Tastaturen, viel lieber kämpfen sie märtyrergleich weiter mit ihren alten Krücken. Da wird es höchste Zeit, den Geldbeutel zu inspizieren und nach neuen Investitionsobjekten Ausschau zu halten.

Wenn Sie sich in der beschriebenen Ausgangssituation befinden, dann haben wir hoffnungsvolle Neuigkeiten für Sie. Die Hersteller von Eingabegeräten sind endlich einmal in sich gegangen und haben ihre Marktanalyse-Hausaufgaben gemacht. Immerhin besitzen Tastaturen und Mäuse einen überragenden Stellenwert in diesem Marktsegment und was liegt da näher, als spieleroptimierte Ware in die Kauf- und Versandhäuser zu spülen? Doch worauf kommt es beim Mauskauf in erster Linie an? Neben dem Preis ist vor allem die Anschlussart ein wichtiges Kriterium. Richtig alte Rechner besitzen lediglich einen seriellen Anschluss für PC-Nager. Seit Anfang 1998 sind so PS/2-Anschlüsse für Maus und Keyboard Standard, nur wenig später hat sich zusätzlich auch der Universal Serial Bus (USB) als Andockschnittstelle etabliert. Aktuelle Mausprodukte besitzen meist einen standardmäßigen PS/2-Anschluss, der sich mittels eines speziellen Umsteckers auch an einem USB-Port anstöpseln lässt. Sie müssen sich beim Kauf also nicht für eine Schnittstelle entscheiden, sondern haben fast immer zwei Optionen.

Die Anschlussart bestimmt vor allem, mit welcher Geschwindigkeit Daten von der Maus zum PC gelangen. Im USB-Fall werden konstant 125 Impulse pro Sekunde übertragen, bei PS/2 sind es je nach Einstellung sogar bis zu 200. Nun könnte man annehmen, dass eine PS/2-Verbindung besser sei als die USB-Variante. Das mag in der Theorie stimmen, praktisch sieht das Bild aber anders aus. Mit wenigen Ausnahmen werden alle Mäuse, die am PS/2-Port hängen, grundsätzlich nur 40 mal pro Sekunde abgefragt. Erst mithilfe eines speziellen Programms (siehe Extrakasten „Frisierte Mäuse") lässt sich dieser Wert nach oben setzen. Die Übertaktung machen zwar viele Mäuse ohne Murren mit, bei einigen führt sie je-

WAS IST ...?

- **DPI** Dots per inch, Maß für die Auflösung
- **PS/2** Standard-Anschluss für Tastaturen und Mäuse
- **USB** Universal Serial Bus, zeitgemäßer Anschluss für Peripherie-Geräte

Die richtige Unterlage

Spielemäuse können auch durch ungeeignete Unterlagen ruckeln. Wir stellen die besten Pad-Vertreter vor.

Auch wenn Ihre Maus eine göttliche Präzision besitzt: Ohne die passende Unterlage wird sie nie ihre volle Leistung entfalten. Bei optischen Mäusen gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie vertrauen auf einen sauberen Schreibtisch oder Sie nehmen ein geeignetes Mauspad in Anspruch. In letzterem Fall sind dunkle Hartplastikscheiben der Marke Everglide (www.everglide.de oder www.haudenlukas.de) empfehlenswert (z. B. Everglide Giganta). Alle anderen Anwender müssen sich ein Mauspad unter den Nager klemmen, um nicht den Steuer-Schluckauf zu bekommen. Profispieler schwören auf die Mausmatten von 3M (Telefon: 02131-143326, www.3m.com), die eine angeraute Oberfläche besitzen und aus dünnem Material bestehen. Noch eine Spur krasser sind die Hartgummi-Scheiben von Everglide, die sich besonders empfindliche Zocker gerne als Arbeitsunterlage gönnen. Sie erhöhen die Maussensitivität spürbar.

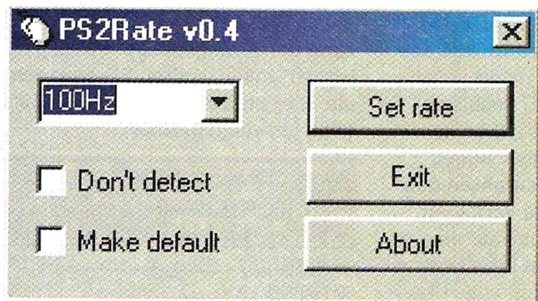


MONSTERPAD Das Everglide Giganta kostet 40 Mark und ist besonders für Spieler mit großem Platzbedarf die richtige Wahl.

Frisierte Mäuse

PS/2-Mäuse müssen nicht wirklich ein unpräzises Dasein fristen. Übertakten Sie doch einfach Ihren Spielenager!

Nicht nur Grafikkarte oder CPU sind Opfer von Übertaktungsfans. Auch PS/2-Mäuse lassen sich jenseits der Standardeinstellung betreiben, wenn man das richtige Programmchen dafür einsetzt. Mit PS/2-Rate entlocken Sie Ihrer PS/2-Standardmaus bis zu 200 Impulse pro Sekunde an Übertragungsgeschwindigkeit. 100 Impulse/s genügen aber auch schon zum Spielen und Arbeiten; auf diese Weise wird auch die CPU nicht über Gebühr strapaziert.





■ EXTREMSPORT
Das Grafiktablett „Graphire" von Wacom macht auch in Spielen Spaß – dank 1.000 dpi interner Auflösung.

WAS IST ...?

- **3M** Hersteller von besonders flachen Mauspads
- **Coolie Hat** Rundumschalter, üblicherweise auf Joysticks zu finden
- **Sample Rate** Anzahl der Impulse, mit der eine Maus pro Sekunde abgefragt wird
- **Scroll Wheel** Rädchen zum Scrollen in Webseiten oder Texten

doch zu einem seltsamen Bewegungsverhalten. Aber selbst wenn Sie Ihr PS/2-Mäuschen 200 mal pro Sekunde abfragen lassen, ist dies nicht zwangsläufig besser als die USB-Version. Zum einen bemerken Sie kaum einen Unterschied zwischen einer Übertragungsrate von 125 oder 200 Impulsen. Sie können sich diesen Zusammenhang an der Bildwiederholrate (fps = frames per second) in Spielen veranschaulichen. Den Unterschied zwischen 125 und 40 fps sehen Sie sofort, der Sprung von 125 auf 200 fps ist jedoch für das menschliche Auge nicht mehr wahrnehmbar. Schließlich wird die CPU stark belastet, wenn die Maus 200 mal pro Sekunde angesteuert wird. Bei entsprechend ausgestatteten Spiele-PCs können Sie also ruhig die USB-Anschlüsse nutzen.

Der Daten-Highway zwischen Maus und PC ist jedoch nur ein wichtiges Qualitätsargument. Für das Spielgefühl ist die interne Auflösung des Mäuschens noch entscheidender. Diese wird wie bei Druckern oder Scannern in dpi (dots per inch) gemessen, also in der Anzahl eindeutig erkennbarer Punkte pro Inch (2,54 Zentimeter). Reguläre Mäuse besitzen unabhängig von der Anschlussart eine Auflösung von 400 dpi, erkennen also 400 unterschiedliche Zustände, wenn sie auf einer horizontalen Linie einen Inch weit bewegt werden. Hier setzen Spezialmäuse wie die Razer Boomslang an. Sie verfügen über eine extrem hohe interne Auflösung und sind damit präziser als Standardnager. Ein weiterer Qualitätsfaktor ist das angebotene Funktionsarsenal. Drei-Tasten-Mäuse sollten für Spieler das Minimum darstellen, wenn sie nicht auf dem Abstellgleis für steuergeschädigte Zocker landen wollen. Wer gerne mal im Internet surft oder sich öfter durch Texte wühlen muss, wird kaum auf ein Scrollrad verzichten wollen. Funktionsknöpfe wie Daumentasten oder Coolie Hats sind eher Geschmackssache. Die Mausanschaffung sollte jedoch nicht isoliert betrachtet werden, sondern immer im Verbund mit dem passenden Mauspad. Sonst gerät die nächste Spielesession zur ärgerlichen Rutschpartie. Sehr angenehm, weil kabellos, sind die neuen Eingabe-Kombinationen aus Funkmaus und -tastatur (z. B. Logitech Cordless Desktop). Wer damit jedoch präzise Spielemanöver vollführen will, wird trotz verbesserter Technik gegenüber alten Infrarotgeräten eher enttäuscht sein.

Thilo Bayer



MUSKELTRAINING Die FF-Maus beschert Ihnen auch bei Mauseinsätzen Rüttel-Feeling.

AUF DER CD-ROM!
Mit PS/2-Rate Plus können Sie Ihre PS/2-Maus tunen.

Monströse Mäuse im Marktüberblick



Sie wollen den totalen Durchblick bei spielerrelevanten Mauskameraden? Dann sollten Sie unsere Marktübersicht genau studieren. Hier finden Sie neben allgemeinen Informationen auch mausspezifische Eigenheiten.

HERSTELLER	PRODUKT	WEBSEITE	INFO-TELEFON	PREIS	TECHNIK	ANSCHLUSS	TASTENZAHL	SCROLLRAD	GRÖSSE	GEWICHT
Genius	NetScroll Optical	www.kye.de	02173-974321	DM 99,-	Optisch (Kamera)	PS/2 (USB)	5	Ja	Groß	Leicht
Kärna	Razer Boomslang 1000	www.haudenlukas.de	-	DM 149,-	Mechanisch (Kugel)	PS/2, USB	5	Ja	Groß	Mittel
Kärna	Razer Boomslang 2000	www.haudenlukas.de	-	DM 199,-	Mechanisch (Kugel)	PS/2, USB	5	Ja	Groß	Mittel
Logitech	WM Gaming Mouse	www.logitech.de	069-92032165	DM 79,-	Mechanisch (Kugel)	PS/2, USB	3	Nein	Mittel	Schwer
Microsoft	IntelliMouse Optical	www.microsoft.de	0180-5251199	DM 110,-	Optisch (Kamera)	PS/2, USB	5 (4)	Ja	Mittel	Leicht
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	www.microsoft.de	0180-5251199	DM 89,-	Optisch (Kamera)	PS/2, USB	3	Ja	Mittel	Mittel
Microsoft	IntelliMouse Explorer	www.microsoft.de	0180-5251199	DM 120,-	Optisch (Kamera)	PS/2, USB	5	Ja	Groß	Mittel
Saitek	GM2 (Maus + Tastatur)	www.saitek.de	089-54612710	DM 129,-	Mechanisch (Kugel)	USB	3 + 4 (Maus)	Ja	Groß	Mittel
Trust	Ami Mouse Scroll Pro	www.trust.com	02821-588-0	DM 40,-	Mechanisch (Kugel)	PS/2, seriell	4	Ja (2)	Mittel	Mittel

Spielerische Zweckentfremdung

IntelliMouse with IntelliEye Wie eine typische Office-Maus zum absoluten Spielestar aufsteigen kann.

Die Intelli-Maus bewährt sich, wenn Sie Fan einer hohen Mausempfindlichkeit sind.

Nach der Edelmaus IntelliMouse Explorer veröffentlichte Microsoft die unscheinbare IntelliMouse with IntelliEye. Schon der dröge Name deutet darauf hin, dass dieser Vertreter eher der Gattung „Arbeitstier" zuzuordnen ist. Auch Karosserie und Farbgebung erinnern stark an die typischen Officemäuse von Microsoft. Potenzielle Käufer haben trotzdem ihren Spaß – und zwar eine ganze Menge davon. Sie fällt im Vergleich zum großen Bruder Explorer deutlich handlicher aus, so dass schnellen Bewegungen und stundenlangen Klickorgien bei Arbeit und Spiel nichts im Wege steht. Wie alle neueren Intelli-Mäuse dockt sie alternativ über USB (125 Impulse/s) oder PS/2 (100 Impulse/s) an den Rechner an. Anstatt über Kugel, Zahnräder und Lichtschranken den Weg des Anwenders zu verfolgen, setzt die IntelliEye-Maus auf eine optische Technologie. Ein Infrarotstrahl sorgt für die Beleuchtung des Untergrundes, eine Minikamera knipst fleißig Bilder und der zugehörige Prozessor wertet diese Infos dann aus. Das funktioniert vor allem dann gut, wenn Sie generell Freund einer hohen Mausempfindlichkeit sind. Problematisch wird die optische Technik, wenn die Sensitivität zu niedrig ist und deshalb lange Mauswege zurückgelegt werden müssen; dies kann im Spiel zu Aussetzern führen. Die Frage nach der geeigneten Unterlage ist nicht ganz einfach zu beantworten. Ein Mauspad brauchen Sie theoretisch nicht, eine gut gepflegte Schreibtischplatte genügt meist. Wenn Sie jedoch der Abnutzung der Auflagepunkte entgegenwirken wollen, sollten Sie trotzdem ein 3M-Pad oder ein spezielles Everglide verwenden. *(tba)*



■ GRAUE MAUS Schönheitspreise gewinnt die IntelliEye-Maus nicht, dafür überzeugt sie aus spielerischer Sicht.

■ HERSTELLER Microsoft ■ PREIS DM 89,-
■ WEBSEITE www.microsoft.de
■ TELEFON 0180-5251199

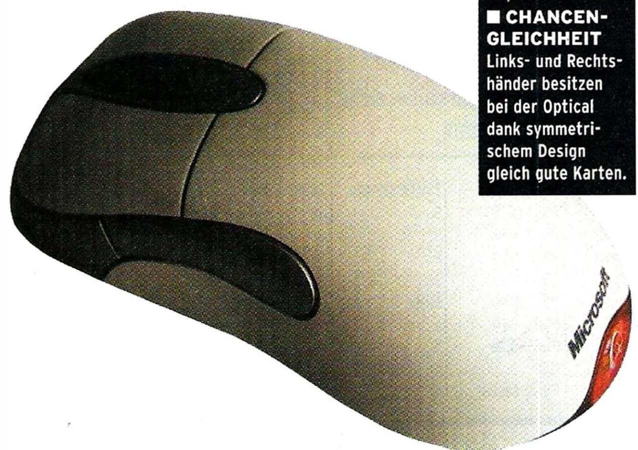
■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Sehr gut

82% WERTUNG

Hand in Hand

IntelliMouse Optical Microsoft veröffentlicht seine erste Linkshändermaus.

Als dritte optische Maus schickt Microsoft die IntelliMouse Optical auf den Weg. Wie die beiden Vorgänger arbeitet auch dieser Nager mit optischer Technik, anstatt auf mechanische Teile zu setzen. Zu diesem Zweck befindet sich eine winzige Digitalkamera auf der Unterseite, die pro Sekunde bis zu 1.500 Bilder knipst. Ein Prozessor wertet die Informationen dann zur Positionsbestimmung aus. Die symmetrische Karosserie ist der Garant dafür, dass sich die Optical für Links- und Rechtshänder gleichermaßen gut (oder schlecht) eignet. So ist die fünfte Funktionstaste als Opfer der an sich löblichen Handkompatibilität zu beklagen: Mit menschlichen Fingern ist sie schlichtweg nicht zu erreichen. Dezente Kritikpunkte sind außerdem das geringe Gewicht und das für optische Mäuse typische Empfindlichkeitsproblem. Sie sollten unbedingt mit einer hohen Maussensitivität zu Werke gehen, um kleinere Aussetzer zu vermeiden. Sehr erfreulich sind dagegen die angeraute Oberfläche und das für kleinere Hände ausgelegte Design, auch die Programmier-Software arbeitet nun besser mit Spielen zusammen. Insgesamt eine erfreuliche Maus, vor allem für Linkshänder. *(tba)*



■ CHANCENGLEICHHEIT Links- und Rechtshänder besitzen bei der Optical dank symmetrischem Design gleich gute Karten.

■ HERSTELLER Microsoft ■ PREIS DM 110,-
■ WEBSEITE www.microsoft.de
■ TELEFON 0180-5251199

■ AUSSTATTUNG .... Sehr Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

81% WERTUNG

Alternative

NetScroll Optical Technomaus

Neben Microsoft bietet auch Genius eine Maus mit optischer Technik an. Die Netscroll Optical verfügt über fünf programmierbare Tasten, wobei die Kameraden 4 und 5 gut erreichbar an der Seite prangen. Lediglich das geringe Mausgewicht und das klapprige Scrollrad trüben den guten Eindruck. *(tba)*



■ FLIEGENGEWICHT Die optische Maus von Genius könnte ein paar Gramm mehr auf den Mausrippen vertragen.

■ HERSTELLER Genius/Kye ■ PREIS DM 100,-
■ WEBSEITE www.kye.de
■ TELEFON 02173-974321

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

77% WERTUNG

Sensibel

WM Gaming Mouse Spielenager

Schon seit Sommer auf dem Markt, hat die Gaming Mouse zahlreiche Freunde gefunden. Herausragend: Eine Abtastgenauigkeit bis zu 200 Impulsen pro Sekunde (PS/2). Am USB angeschlossen, erreicht sie immerhin noch standardmäßige 125 Impulse. Lediglich das fehlende Wheel dürfte Interessenten verschrecken. *(tba)*



■ HANDVOLL Die Gaming Mouse ist extrem kurz, dafür aber auch sehr breit gebaut.

■ HERSTELLER Logitech ■ PREIS DM 79,-
■ WEBSEITE www.logitech.de
■ TELEFON 069-92032165

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

WERTUNG 78%

Importierte Präzision

Razer Boomslang 2000 Die Kampfmaus ist auch in Deutschland erhältlich.



■ IM VISIER Razermäuse gibt es mit 1.000 oder 2.000 dpi interner Auflösung. Genauer können Sie mit keiner anderen Maus zielen.

Der hohen Präzision steht ein gewöhnungsbedürftiges Design gegenüber.

Sie erinnern sich? In Ausgabe 3/2000 hatten wir die Razer Boomslang 2000 Probe gehalten. Einer der Wermutstropfen war damals der aufwendige Bestellmechanismus, doch glücklicherweise hat sich mit Haudenlukas.de nun ein Onlineshop als deutscher Distributor gefunden. Er bietet die Boomslang 1000 für 149 Mark und die 2000 für 199 Mark an; bezahlt wird per Kreditkarte, Vorkasse oder Bankeinzug. Mittlerweile gibt es einen brandneuen Treiber auf der Kärna-Webseite (www.razerzone.com), der die Wertung etwas nach oben korrigiert. Die Techniker haben vor allem die Programmieroptionen verfeinert, so dass man nun allen Tasten eine beliebige Funktion zuweisen kann. Der Praxistest „1.000 gegen 2.000 dpi" förderte die Erkenntnis zutage, dass sich nur Mausempfindlichkeits-Fanatiker auf das High-End-Modell stürzen sollten. Alle normalen Spieler sind bei der Boomslang 1000 gut aufgehoben, die im Vergleich zu gewöhnlichen Mäusen immer noch die doppelte Präzision besitzt. Etwas Eingewöhnungsdisziplin sollten Sie auf jeden Fall mitbringen, da die Form der Razermäuse ungewöhnlich ist. Dann werden Sie jeodch mit einer dicken Portion Spielspaß belohnt. *(tba)*

■ HERSTELLER Kärna ■ PREIS DM 199,-
■ WEBSEITE www.haudenlukas.de
■ TELEFON -

■ AUSSTATTUNG .... Sehr gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

WERTUNG 83%

Viel Spaß beim Klicken

Saitek GM1 Saitek schafft einen gelungenen Einstieg ins hart umkämpfte Mausgeschäft.

Auch ohne Coolie-Hat ist die GM1 eine solide Maus für Spieler.

Schon auf der E3 anno 1999 war die Spielemaus GM1 im Einsatz zu sehen, jetzt ist sie endlich zum Praxistest freigegeben. Saitek hat sich also gigantisch viel Zeit gelassen, um sein Mäuschen zusammen mit der Kombination aus Maus + Keyboard (auch GM2 genannt) an den Start zu bringen. Letzteres testen wir in der nächsten Ausgabe, dann aber ausführlich. Die GM1 kommt ohne Software daher und wird als Standard-USB-Gerät erkannt; alternativ geht sie auch als serieller Nager auf Sendung. Bei der Mauskarosserie hat sich Saitek an mittelgroßen Händen orientiert und sie deshalb eher kurz und hoch konzipiert. Die Oberfläche glänzt dabei wie Kojaks Glatze; ein klarer Nachteil für Schwitzfinger und Fans angerauter Handablagen. Neben den branchenüblichen drei Tasten und Scrollrad ist die Saitek-Maus auch mit einem Coolie-Hat bepflastert, der ansonsten auf Joysticks für die Rundumsicht sorgt. Die vier Richtungen, die dieser Knopf erkennt, sind standardmäßig mit festen Keyboardtasten belegt und stehen damit in jedem Spiel über Umwege zur Verfügung. Während die Maustasten sehr angenehm zu klicken sind und auch das Scrollrad nicht weiter unangenehm auffällt, ist der Coolie-Hat eher als nutzloser Zusatzgag zu sehen. Er ist zum einen sehr wackelig, zum anderen im hektischen Deathmatch auch schwer zu greifen. Im harten Spieleeinsatz gibt sich das GM1 keine Blöße und überzeugt auf der ganzen Linie. Die Präzision liegt zwar spürbar unter den hohen Vorgaben der Razermäuse, kann aber problemlos mit jedem optischen Nager der Microsoft-Reihe mithalten. Insgesamt erhält der verwöhnte Spieler eine solide Kampfmaus für einen fairen Preis, die noch etwas Optimierungspotenzial beim Design besitzt. *(tba)*



■ BLANKPOLIERT Die GM1 besitzt eine glatte Oberfläche, die sehr leicht zu Verschmutzungen neigt.

■ HERSTELLER Saitek ■ PREIS DM 70,-
■ WEBSEITE www.saitek.de
■ TELEFON 089-54612710

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

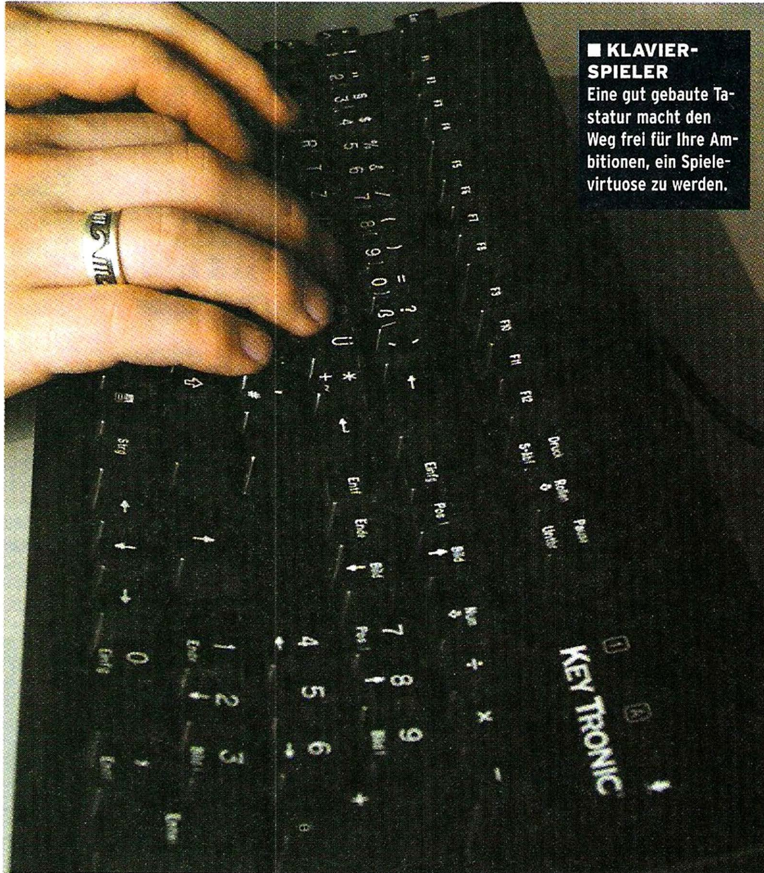
80% WERTUNG

Tasten, die die Welt bedeuten

Mit einer handlichen Maus allein sind Sie noch nicht für den ultimativen Spiele-Showdown gerüstet.

WAS IST ...?

- **AT** Alte Anschlussform für Tastaturen mit rundem Stecker
- **Ergo-Keyboard** Keyboards mit handergonomischer Anordnung der Tasten
- **PS/2** Standard-Anschluss für Tastaturen und Mäuse
- **USB-Hub** Verteilergerät mit mehreren USB-Anschlüssen



KLAVIERSPIELER Eine gut gebaute Tastatur macht den Weg frei für Ihre Ambitionen, ein Spielevirtuose zu werden.



PROGRAMMIERKURS Das G81-8308 verfügt über 24 zusätzliche Knöpfe, die mit Einzel- oder Makrofunktionen belegt werden können.

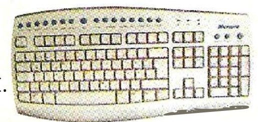
Deutschlands Schreibtische bieten ein Bild des Grauens – zumindest was das Aussehen und den Zustand einer durchschnittlichen Tastatur angeht. Nicht selten findet man Überreste eines vergangenen Cola-Malheurs oder Druckpunkte mit der Konsistenz von Götterspeise. In so einem Fall lohnt ein Blick auf die Angebotsvielfalt moderner Keyboards – vor allem für Spieler.

Grundsätzliche Unterscheidungsmerkmale bei Tastaturen sind die Art des Anschlusses (AT, PS/2, USB) sowie das Tastenlayout (normal oder ergonomisch). Im Prinzip reicht der PS/2-Anschluss, USB-Keyboards sind dann interessant, wenn sie gleichzeitig als Hub für das Andocken von USB-Geräten fungieren. Doch Vorsicht: Wenn Sie Maus und Keyboard als USB-Hardware anstöpseln, haben Sie im abgesicherten Modus von Windows 98 kein Eingabegerät mehr. Ob Sie lieber auf normalen oder Ergonomie-Tastaturen rumhämmern, ist Geschmackssache. Zumindest bei Spielen konnten wir bisher keine guten Erfahrungen mit den wellenförmigen Ergo-Klavieren machen. Für Zocker und leidenschaftliche PC-Benutzer sind zwei Keyboard-Aspekte wichtiger. Welchen Widerstand haben die Tasten? Und gibt es Multimedia- oder Internettasten, die den Umgang mit dem PC erleichtern? Gerade der erste Punkt bestimmt maßgeblich über Pein oder Freude mit dem wichtigsten PC-Eingabegerät. Sind Tasten schwerfällig oder geben ein kaum spür- oder hörbares Feedback, verhindern sie schnelles Schreiben und ein gutes Spielgefühl. Wenig besser sieht die Situation aus, wenn sie überhaupt keinen Widerstand besitzen. Druckpunkt-Liebhaber sollten deshalb im Laden Probe klimpern. Stehen Sie auf zusätzliche Tastenformationen, werden Sie neidisch auf die brandneuen Internet- und Multimedia-Keyboards blicken. Die dort angebrachten, kleineren Spezialknöpfe machen entweder das Surfen oder auch die Organisation der musikalischen Hintergrundberieselung leichter. Im günstigsten Fall lassen sich einige der Tasten frei belegen – dann steht direkten Spielestarts per Knopfdruck nichts im Wege. Gute Keyboards sind darüber hinaus eher schwergewichtig und erlauben auch das gleichzeitige Drücken mehrerer Knöpfe, ohne dass der Tastaturpuffer Alarm schlägt oder Blockaden entstehen.

Thilo Bayer

Tastaturen für Vielspieler

Aus der Vielzahl an verfügbaren Tastaturen haben wir uns die interessantesten Kandidaten für Spieler ausgesucht. ben ist das G81-8308 von Cherry, das durch regelrechte Tastenformationen auffällt.



HERSTELLER	PRODUKT	WEBSEITE	INFO-TELEFON	PREIS	ANSCHLUSS	ZUSATZTASTEN	PROGRAMMIERBAR	WIDERSTAND	GEWICHT
Cherry	G81-8308	www.cherry.de	06102-7109-0 (Madex)	DM 200,-	PS/2	24x10	Vollständig	Mittel	Schwer
Genius	KB-16M	www.kye.de	02173-974321	DM 60,-	PS/2	16	Teilweise	Mittel	Mittel
Key Tronic	KT2001 Ergoforce	www.keytronic.de	09241-9917-0 (Elito)	DM 60,-	PS/2	Keine	-	Variabel	Leicht
Logitech	Internet Keyboard	www.logitech.de	069-92032165	DM 69,-	AT, PS/2	17	Teilweise	Schwach	Mittel
Microsoft	Internet Keyboard	www.microsoft.de	0180-5251199	DM 69,-	USB, PS/2	10	Teilweise	Mittel	Mittel
Microsoft	Internet Keyboard Pro	www.microsoft.de	0180-5251199	DM 109,-	USB, PS/2	19	Teilweise	Hoch	Schwer
Trust	Direct Access	www.trust.com	02821-588-0	DM 60,-	AT, PS/2	17	Teilweise	Schwach	Mittel

Und das Phantom lebt doch!

Wir freuten uns, den Yeti unter den Prozessoren in unserem Labor begrüßen zu dürfen: den Gigahertz-Pentium-III.

FAKTEN ■ PRODUKT **NPI-1000 Avantgarde** ■ KATEGORIE **Komplettrechner** ■ HERSTELLER **Media Markt** ■ PREIS **Ab DM 4.500,-** ■ TERMIN **Anfang Mai**

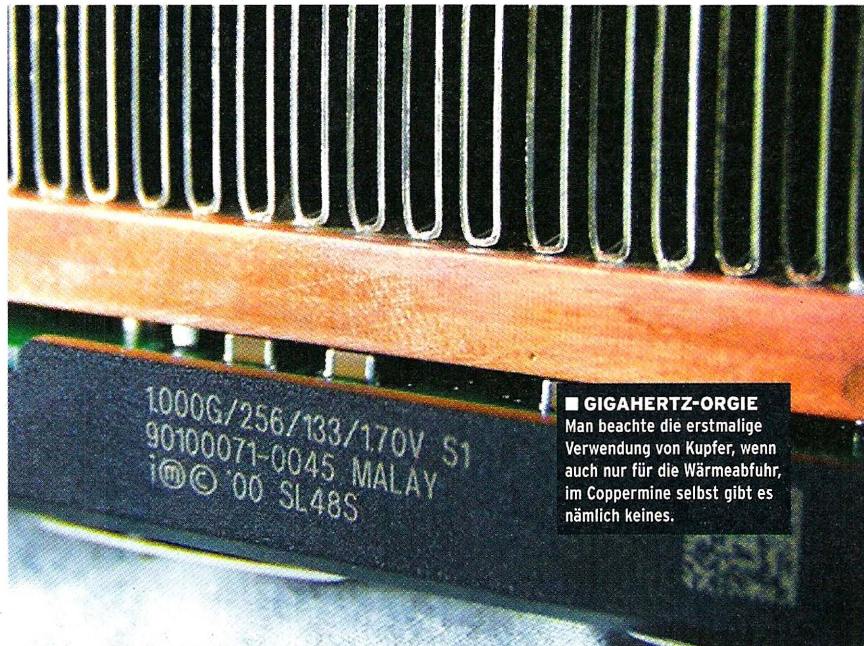
AUF EINEN BLICK

- Pentium III 1000
- 128 MB Speicher
- Festplatte 40 GB
- DVD-ROM
- CD-RW 4x/4x/24x
- Soundblaster Live! Value
- Windows 98SE
- Word + Works 2000
- 1 Luftansaughutze Deluxe

Während die Öffentlichkeitsarbeit von Intel noch mit der Fachpresse ringt, weil keine Pentium III 1000 für Tests zur Verfügung stehen, stapelt der Media Markt bereits Komplettsysteme in die Regale.

Und es gibt ihn doch! So und ähnlich klangen die Ausrufe der Redakteure, als der NPI-1000 Avantgarde der Schachtel entstieg. Der Lufteinlass an der Gehäuseseite ließ keinen Zweifel zu, dass wir es hier nicht mit einem 08/15-Aldi-PC zu tun haben, sondern mit dem Formel-1-Modell unter den Coppermines. Unter der Haube findet sich ein mit kräftiger Kupferplatte und Lamellenkühler bestückter Pentium III 1000. Ein Lüfter mit mächtigen 120 mm Durchmesser bläst ihm reichlich Frischluft ein, selbst unter voller Last wird diese CPU nicht einmal handwarm. Als Fahrwerk werden vom Media Markt voraussichtlich unterschiedliche Hauptplatinen-Plattformen zu Preisen ab 4.500 Mark angeboten werden. Empfehlenswert ist hier entweder ein mit VIA Apollo Pro 133A und PC133 SDRAM bestücktes Motherboard oder ein Modell mit Intel-820 und RDRAM. Letzteres aber nur, wenn es nur mit einem einzigen RIMM-Modul bestückt ist. Sonst droht nämlich durch die RDRAM-Architektur ein 20-prozentiger Leistungsschwund, da sich bei mehreren Modulen (anders als bei SDRAM) die Abfragezeiten verlängern! Bei Grafikkarten sollte man sich mindestens eine GeForce-Karte zur Gesellschaft wählen - sonst spart man an der falschen Stelle. Insgesamt präsentiert sich der Superrechner als leistungsfähiges Konzept für Spieler in der Schwergewichtsklasse, die willens sind, einige tausend Mark für High-End-Hardware auszugeben. Die Umgebung mit Festplatte, DVD-Laufwerk, Brenner und Windows 98 stimmt. Der Preis ist, je nach Variante, gesalzen, aber für die Leistungsklasse vertretbar. Die Vergleichswerte des Athlon 1000 zeigen aber auch, dass die beiden Top-Konkurrenten auf engster Tuchfühlung tanzen. Man kann deshalb mit kühlem Kopf die Angebote am Markt vergleichen und eventuell einige blaue Scheinchen sparen. Ausgebremst wurden die Hochleistungsrechner übrigens immer noch von der GeForce-DDR-Grafikkarte. Vielleicht wird der Media Markt deshalb stattdessen gleich eine GeForce 2 GTS anbieten, die ebenfalls Anfang Mai in den Regalen stehen soll.

Armin Lenz



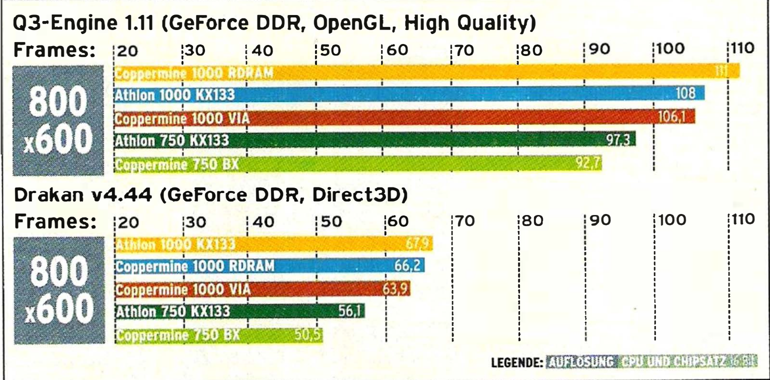
■ **GIGAHERTZ-ORGIE** Man beachte die erstmalige Verwendung von Kupfer, wenn auch nur für die Wärmeabfuhr, im Coppermine selbst gibt es nämlich keines.



JULIEBABY Spiele mit der Q3-Engine wie Heavy Metal F.A.K.K. 2 mögen den hoch getakteten Coppermine wegen des schnellen Cache.

Schwergewichte im Einsatz

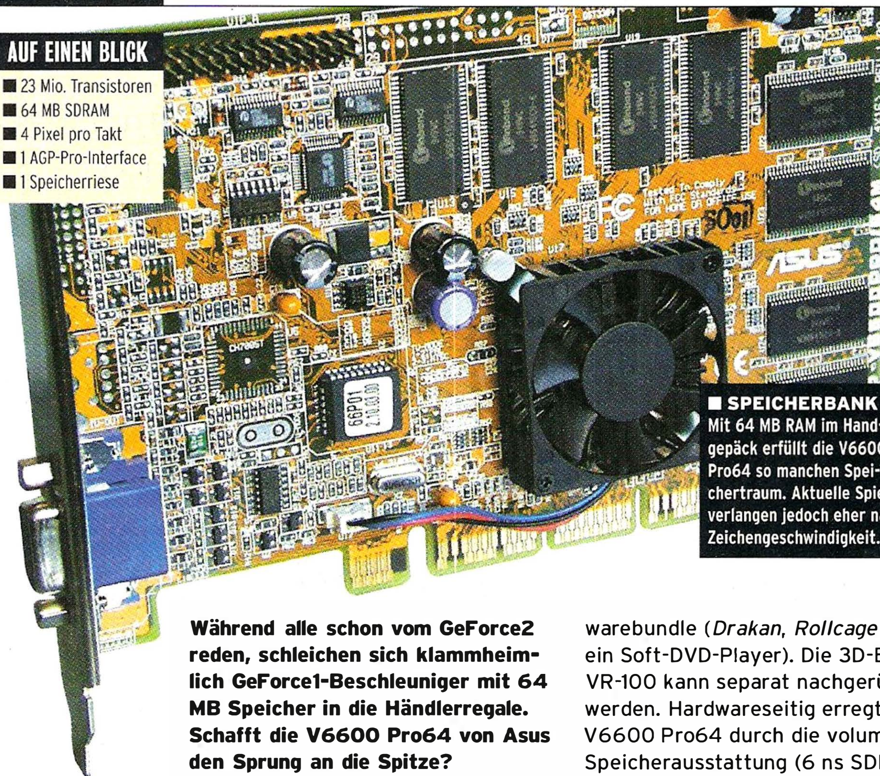
RDRAM siegt - wenn es in einem Stück daherkommt. Von zwei Modulen können Sie 20 Prozent weniger Leistung erwarten, Latenz sei „Dank".



Blick in die Zukunft

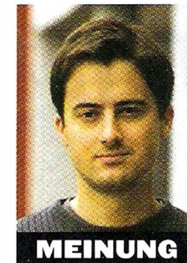
Asus liefert als erster Hersteller eine GeForce-Grafikkarte mit 64 MByte Speicher zum Härtetest ab.

FAKTEN ■ PRODUKT **AGP-V6600 Pro64** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **Asus** ■ PREIS **ca. DM 650,-** ■ TERMIN **April 2000**



AUF EINEN BLICK
- 23 Mio. Transistoren
- 64 MB SDRAM
- 4 Pixel pro Takt
- 1 AGP-Pro-Interface
- 1 Speicherriese

■ SPEICHERBANK Mit 64 MB RAM im Handgepäck erfüllt die V6600 Pro64 so manchen Speichertraum. Aktuelle Spiele verlangen jedoch eher nach Zeichengeschwindigkeit.



64 MB Grafikspeicher werden erst von zukünftigen Spielen benötigt.

Thilo Bayer

MEINUNG

Die Praxis zeigt, dass die wenigsten Spiele schon 64 MB lokalen Grafikspeicher benötigen. Erst in extremen Auflösungen und in 32 Bit Farbtiefe kommt die V6600 Pro64 an den Kollegen mit 32 MB DDR RAM heran - und das auch nur bei bestimmten Spielen. Performancesüchtige sollten sich trotzdem schon einmal die V6800 Pro64 mit 64 MB DDR Speicher vormerken. Sie dürfte sich mit einiger Sicherheit an die Spitze der aktuellen GeForce-256-Konkurrenz setzen.

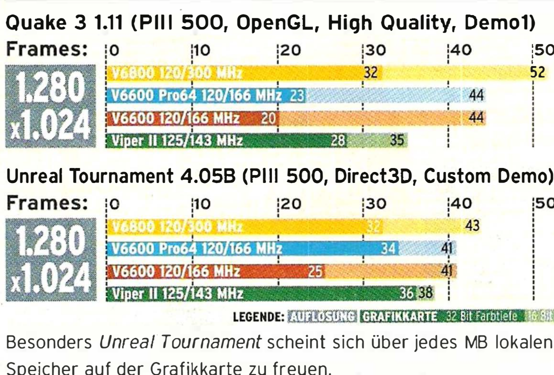
Während alle schon vom GeForce2 reden, schleichen sich klammheimlich GeForce1-Beschleuniger mit 64 MB Speicher in die Händlerregale. Schafft die V6600 Pro64 von Asus den Sprung an die Spitze?

Neben Dell und MSI ist Asus der Vorreiter im 64-MB-Club. Gleich zwei Kandidaten werden dabei das Licht der Welt erblicken: die V6600 Pro64 mit normalem SDRAM (Single Data Rate) und die V6800 Pro64 mit DDR RAM (Double Data Rate). Um das Spielepotenzial einer 64-MB-GeForce ausloten zu können, wurde uns die V6600 Pro64 in der Pure-Version zur Verfügung gestellt. Sie kommt zwar ohne die für Asus typischen TV- und Video-Anschlüsse daher, bietet dafür jedoch ein ordentliches Softwarebundle (*Drakan, Rollcage* und ein Soft-DVD-Player). Die 3D-Brille VR-100 kann separat nachgerüstet werden. Hardwareseitig erregt die V6600 Pro64 durch die voluminöse Speicherausstattung (6 ns SDRAM mit geringem Übertaktungsspielraum) sowie ihr AGP-Pro-fähiges Interface Aufsehen. Um den wachsenden Stromanforderungen von Grafikkarten zu genügen, wurde schon vor einiger Zeit eine Erweiterung der AGP-Spezifikation festgelegt. Ein AGP-Pro-Steckplatz besitzt links und rechts vom gewohnten Slot zusätzliche Pins, welche die verbesserte Stromversorgung sicherstellen. Eine AG-Pro-Karte passt damit auch in einen herkömmlichen AGP-Steckplatz, benötigt für die optimale Arbeit aber ein entsprechendes Motherboard. Drei Testkandidaten wurden bestellt, um den spielerischen Nutzen von 64 MB lokalem Grafikspeicher zu bestimmen. Die V6600 Deluxe (32 MB SDRAM), die V6600 Pro64 (64 MB SDRAM) und die V6800 Deluxe (32 MB DDR RAM) mussten sich bei *Drakan, Unreal Tournament* und der Q3-Engine bewähren. Die Ergebnisse sind eindeutig und ernüchternd zugleich. So zeigt sich die Amazone Rynn extrem reserviert gegenüber 64 MB Grafikspeicher und lässt sich zu keiner Geschwindigkeitsverbesserung bewegen. Bei den übrigen Benchmarks zeigen sich immerhin in 1.280x1.024 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe Lichtblicke; mit den hier anfallenden Grafikdaten sind 32 MB Grafikspeicher etwas überfordert. Ob das jedoch den knackigen Preis rechtfertigt, müssen Sie selbst entscheiden. Zu beachten ist, dass auch die V6600 Pro64 eine vergleichsweise schnelle CPU für hohe Bildwiederholraten in Spielen benötigt.

Thilo Bayer

Grafikgeschwindigkeit

Wie hält sich die AGP-V6800 Deluxe im erlauchten Testfeld?



Besonders *Unreal Tournament* scheint sich über jedes MB lokalen Speicher auf der Grafikkarte zu freuen.

TESTURTEIL AGP-V6600 Pro64

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

AGP-V6800 Deluxe 3/2000
Die Ausstattung ist wahrlich „Deluxe". Dreht man an der Taktfrequenz, ist sie dazu noch höllenschnell.

AGP-V6600 Pro64 6/2000
64 MB Speicher sind die Versicherung für eine texturlastige Zukunft.

Creative Annihilator Pro 2/2000
Die preiswerteste Geforce-Karte mit DDR-RAM kommt von Creative.

Voodoo3 3000 PCI 2/2000
Der ideale Nachrüstbeschluss für alle grafiklahmen Aldi-Rechner.

AUSSTATTUNG .... Gut
Bis auf fehlende Video-/TV-Funktionen vorbildlich.

FEATURES .... Sehr gut
Der GeForce-256-Chip ist technisch klar führend.

PERFORMANCE .... Sehr gut
Knapp vor GeForce-Karten mit 32 MB SDRAM.

90%
WERTUNG

HERSTELLER
Asus

TELEFONSERVICE
02102 - 95990

STÄRKEN
- ✔ Hohe lokale Speicherausstattung
- ✔ Sehr gute Leistungen unter OpenGL
- ✔ Durchdachte Zusatz-Software
- ✔ Vorteile bei Unreal-Engine-Spielen

SCHWÄCHEN
- ✘ Kein TV-Ausgang
- ✘ Hohe Investitionskosten
- ✘ Speicher geringfügig übertaktbar
- ✘ Evtl. Probleme mit Mother boards

■ SATTE FARBEN Knackig und kontrastreich: so sollen die Farben sein, wenn die Einstellungen passen.

For your eyes only

WAS IST ...?

- **BIOS** Minimal-Treibersoftware, um Komponenten im PC zu betreiben
- **IRQ** Interrupt - Signal, um den Prozessor bei seiner Arbeit zu unterbrechen
- **AGP-Aperture** Bereich für Lagerung von Texturen im Hauptspeicher

Viele Anwender wissen gar nicht, wie sehr sie ihre Augen durch Standardeinstellungen des Systems strapazieren. Mit ein paar kleinen Veränderungen können Sie sich hier viel Gutes tun.

Zwischen der Installation einer Grafikkarte und dem Spielespaß sind viele unsichtbare Fallstricke gespannt. Das Tückische daran: Alles mag ja laufen, aber man bekommt mit der Zeit Kopfschmerzen, weil der Monitor wie eine Kerze flackert oder die Bilder unregelmäßig dahinruckeln.

Schritt 1 – BIOS-Aktualität

Lassen Sie uns deshalb eine Expedition durch Ihr System unternehmen und die Tretminen entschärfen, die Ihnen den Spaß an Ihrer Grafik vermiesen. Der erste Schritt in unserer Checkliste beginnt dort, wo auch Ihr Rechner anfängt: bei der ersten BIOS-Meldung beim Booten. Wenn Sie nicht gerade mit einer Ati-Karte ausgerüstet sind, dann wird sich Ihre Grafikkarte mit einer kurzen Meldung bemerkbar machen und Ihre BIOS-Version bekannt geben. Eventuell gibt es bereits eine neuere, bessere Version, die Sie nach unserer Anleitung (Extrakasten) „flashen" können – sprich: die neue Software in den Speicherbaustein der Grafikkarte übertragen. Oft ist eine neue BIOS-Version nötig, um verbesserte Treiber voll ausnutzen zu können, zum Beispiel bei der Diamond Viper II.

```
ROM PCI/ISA BIOS (2A69KA1S)
CHIPSET FEATURES SETUP
AWARD SOFTWARE, INC.

SDRAM CAS latency Time       : 3          Temperature Warning    : 88°C/176°F
SDRAM Leadoff Command        : 3          CPU1 Temperature       : 32°C/ 89°F
SDRAM Precharge Control      : Disabled   CPU2 Temperature       : 39°C/102°F
DRAM Data Integrity Mode     : Non-ECC    System Temperature     : 45°C/113°F
System BIOS Cacheable        : Disabled   CPU Fan (FAN1) Speed   : 3648 RPM
Video  BIOS Cacheable        : Disabled   CPU Fan (FAN2) Speed   :    0 RPM
Video RAM Cacheable          : Disabled   VCORE1 :  1.29 V    VTT  :  1.48 V
8 Bit I/O Recovery Time      : 1             VIO :  3.29 V   + 5 V :  5.05 V
16 Bit I/O Recovery Time     : 1           +12 V : 11.97 V   -12 V :-11.95 V
Memory Hole At 15M-16M       : Disabled    - 5 V :- 5.09 V  VCORE2 :  1.98 V
Passive Release              : Enabled    5VSB(V):  4.94 V
Delayed Transaction          : Disabled
AGP Aperture Size (MB)       : 64
Spread Spectrum              : Disabled
                                          ESC : Quit        ↑↓→← : Select Item
                                          F1  : Help        PU/PD/+/- : Modify
                                          F5  : Old Values  (Shift)F2 : Color
                                          F7  : Load Setup Defaults
```

BLAU Das ist nicht der gefürchtete „Blue Screen of Death" sondern ihr BIOS. Hier stellen Sie die vielen Optionen der Hauptplatine ein.

Schritt 2 – BIOS-Einstellungen

Nach der Meldung der Grafikkarte wird sich Ihr Rechner üblicherweise mit CPU-Takt und Speichergröße bei Ihnen vorstellen. Drücken Sie die Taste (meist „Entf" oder „Del"), um in das BIOS der Hauptplatine zu gelangen. Dort sind einige Einstellungen zu finden, welche die Leistung der Grafikkarte beeinflussen. Sehen wir uns einmal die „BIOS Features" an. Hier finden wir in der Regel die Einstellung für „Video BIOS Shadow". Das bedeutet: eine Übertragung des Programmcodes vom BIOS der Grafikkarte in den Hauptspeicher des Rechners, um die darin enthaltene Software schneller ablaufen zu lassen. Üblicherweise bringt dieses Relikt aus der DOS-Zeit aber unter Windows absolut nichts an Mehrleistung. Ganz im Gegenteil, oft frisst diese Option nicht nur Speicherplatz, sondern auch Tempo. Wir schalten es deshalb aus. Viel wichtiger ist es, zwei andere Einstellungen aufzuspüren. Zum Ersten sollte „Assign IRQ to VGA" eingeschaltet sein. Damit wird der Grafikkarte ein Signal zugewiesen, mit dem sie den Prozessor davon in Kenntnis setzen kann, dass sie dringend CPU-Zeit braucht. Die meisten AGP-Karten funktionieren ohne diese Einstellung nicht oder nicht richtig.

Die andere wichtige Option ist die der „AGP Aperture Size". Sie bezeichnet die Menge an Hauptspeicher, die AGP verwenden kann, um Texturdaten von der Grafikkarte auszulagern. Wir empfehlen, maximal die Hälfte des vorhanden RAM für diesen Zweck freizugeben, also bei einem Rechner mit 128 MB die Einstellung 32 oder 64 MB zu wählen. Weniger kann Spiele wie *Unreal Tournament* zum Absturz bringen.

BIOS-Update

Vielen Leuten gruselt es vor der Herausforderung, die Software im BIOS auf den neuesten Stand zu bringen.

```
A:\>s3dflash.exe d01c5934.rom
S3 Video BIOS Flash Utility, Version 1.15
Copyright (c) 1999, S3 Incorporated.

   AT49F512, AT49BV512 flash memory found.
   Please wait... (this may take as long as 10 seconds).
```

BRUTZEL Software-Updates sind auch im nichtflüchtigen Speicher manchmal nötig. Das ist aber viel leichter, als man denkt.

Nur wenige Anwender schrecken vor einem Treiber- oder Software-Update zurück. Genauso wenig muss man ein BIOS-Update fürchten, es sei denn, der Strom fiele mittendrin aus - eine astronomisch geringe Chance. Die meisten BIOS-Auffrischer werden narrensicher geliefert. In der Regel bekommt man eine Software zum flashen (eine EXE-Datei) und ein Datenfile (BIN-Datei), die man sich zum Beispiel in C:\BIOS entpackt ablegt. Man bootet den Rechner, hält die Strg-Taste gedrückt, um in das erweiterte Boot-Menü von Windows zu kommen und geht von dort in den abgesicherten DOS-Modus. Hier führt man dann die EXE aus (z.B. „C:\BIOS\flash.exe neuesbios.bin") und nach wenigen Sekunden ist die Operation gelaufen. Kleiner Hinweis: Wenn das Programm Abfragen macht, die mit Y(es) beantwortet werden müssen, dann drückt man Z - englische Tastaturbelegung!

WAS IST ...?

- **AGP-Treiber**
  Software zur schnellen Kommunikation mit der Grafikkarte
- **VIA**
  Chipsatz-Hersteller aus Taiwan, Intel-Konkurrent
- **Refresh**
  Frequenz der Auffrischung der Monitordarstellung, auch Bildwiederholrate genannt

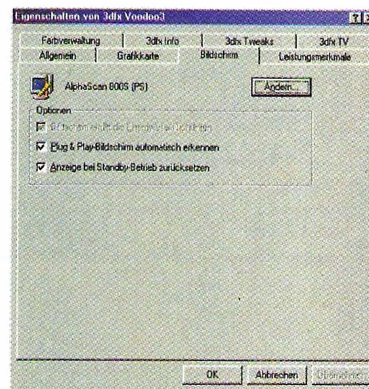
Nach Abspeichern der neuen BIOS-Einstellungen (F10 und dann Yes), bootet der Rechner neu, das ist normal.

Schritt 3 – AGP- und Grafikkartentreiber

Lassen Sie Windows jetzt hochlaufen. Nachdem der Desktop erreicht ist, beschäftigen wir uns mit der korrekten Installation von Treibern. Sollten Sie ein System besitzen, das nicht auf einem Intel Hauptplatinen-Chipsatz aufbaut (z.B. ein K6 oder Athlon-System oder ein Rechner mit VIA-Hauptplatine), dann ist es außerordentlich wichtig, dass Sie die AGP-Miniport-Treiber installiert haben. Diese sind dafür verantwortlich, dass die Daten zur Grafikkarte auch wirklich mit AGP-Geschwindigkeit transportiert werden. Fehlen sie, dann nimmt der Rechner an, er hätte es mit einer PCI-Grafikkarte zu tun. Das kann bis zu 40% der Leistung vergeuden. Sollten Sie kein Intel-System haben, dann installieren Sie zunächst die entsprechenden AGP-Treiber von der Heft-CD. Bei VIA-Chipsätzen empfiehlt es sich unserer Meinung nach, zuerst den 4-in-1 Treiberpack zu installieren und danach den separaten AGP-Treiber 4.00 aufzuspielen. Bei Grafikkarten-Treibern gibt es Updates, die eine eigene Installationsroutine verwenden (z.B. Ati-Treiber) und solche, welche die Treiberdaten für manuelle Installation nur in ein Verzeichnis ablegen. Die Letzteren sind diejenigen, bei denen Windows einen oft austrickst und in der Tat nur die alten Treiber mit sich selbst überschreibt. Zum Einspielen manuell zu installierender Treiber gehen Sie auf „Eigenschaften von Anzeige", dann „Einstellungen/ Weitere Optionen". Wählen Sie „Grafikkarte" und „Ändern", um den Assistenten von Windows zu aktivieren. Sie haben sich jetzt sicher gemerkt, wohin Sie die Treiberdaten abgelegt haben. Gehen Sie also auf „Eine Liste der Treiber in einem bestimmten Verzeichnis anzeigen" und „Diskette". Statt sich mit der Diskette zu unterhalten, suchen Sie einfach das Verzeichnis auf, in dem Ihre neuen Treiber liegen. Markieren Sie das Modell Ihrer Grafikkarte und lassen Sie Windows den Rest übernehmen. Nach dem nächsten Booten sind Sie mit den wirklichen neuen Treibern im Geschäft!

Schritt 4 – Bildschirmergonomie

Gute Treiber schonen aber noch lange nicht Ihre Augen. Häufig ist die Bildwiederholrate auf die mangelhaften Vorgaben von Windows einge-



KORREKT Ein sauber installierter Monitor bietet optimalen Augenschmaus.

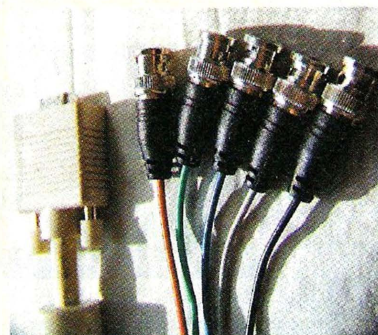
stellt. Unter „Eigenschaften von Anzeige" und „Einstellungen" finden Sie eine Angabe des verwendeten Monitors und der Grafikkarte, direkt oberhalb der „Farben"-Auswahl. Steht dort nicht Ihr eigentliches Monitormodell, sondern etwas wie „Plug&Play-Bildschirm" oder gar „Standardbildschirm", dann müssen Sie den Monitor noch korrekt installieren.

Dazu begeben sie sich zu „Weitere Optionen", „Bildschirm" und „Ändern". Lassen Sie sich die „Liste der Treiber in einem bestimmten Verzeichnis" anzeigen und markieren Sie mit der Maus „Alle Modelle anzeigen". Jetzt können Sie leicht zuerst den Hersteller und dann den Typ Ihres Monitors auswählen oder eventuell vorhandene Treiber des Herstellers von CD oder Diskette installieren. Prüfen Sie danach die Bildwiederholrate unter „Grafikkarte". Stellen Sie zunächst einmal manuell die höchstmögliche Frequenz ein. Spüren Sie eine Verbesserung? Wenn ja, stellen sie jetzt „Optimal" ein, dann wird automatisch bei jeder Bildauflösung des Desktop die beste

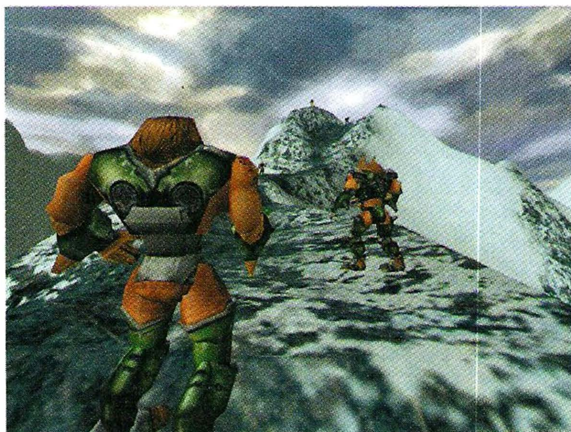
Getrennt marschieren

Qualität ist auch eine Frage der Verpackung. Das gilt ebenso bei der Verbindung zwischen Grafikkarte und Monitor. Profis schwören auf BNC-Kabel.

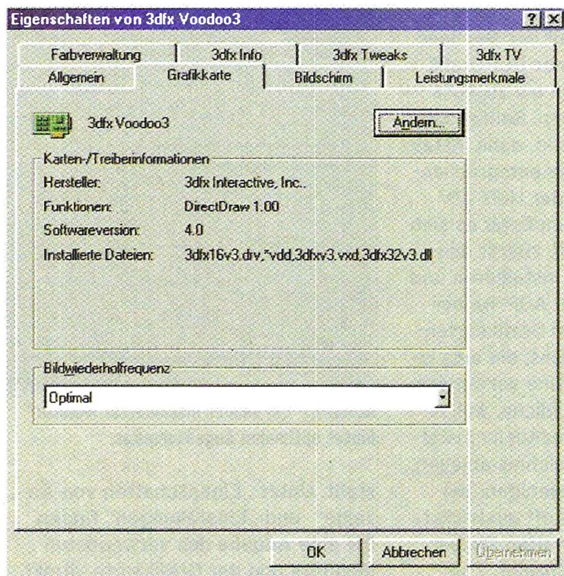
Der Vorteil des BNC-Kabels ist die Aufspaltung der Signale für die drei Einzelfarben Rot, Grün und Blau und der Steuersignale für die horizontale und vertikale Synchronisation. Diese fünf Signale definieren das Monitorbild. Das BNC-Kabel transportiert sie getrennt und nutzt fünf Eingänge am entsprechend ausgerüsteten Monitor. Das VGA-Kabel dagegen transportiert ein Synchronisations-Signal mit der Farbe Grün, was zu verwaschener Bilddarstellung führen kann. Auch die Abschirmung der Signale im BNC-Kabel ist besser als bei VGA. Tip: Eine Voodoo2 getrennt anschließen!



TRENNKOST Die Signaltrennung bei BNC-Kabeln verbessert Bildschärfe und Farbtreue.



ABHÄNGIGKEITEN Sind Grafikkarten- oder AGP-Treiber nicht richtig installiert, laufen auch die Spiele nicht vernünftig.



BESTENS Wo optimal draufsteht muss nicht unbedingt optimal drin sein. Schauen Sie Windows da ruhig einmal auf die Finger.

Wiederholrate eingestellt. Wenn Sie von vornherein „optimal" wählen, wird oft die alte Frequenz beibehalten, deshalb unbedingt einmal den manuellen Wechsel erzwingen! Wenn Sie unsicher sind, ob Ihr Monitor eine ergonomische Bildwiederholrate hat, dann schauen Sie von Ihrem Sitzplatz aus einmal knapp seitlich am Bildschirm vorbei. Wenn Sie ein Flimmern aus den Augenwinkeln wahrnehmen, dann sind Sie noch im Kopfschmerz-Bereich und brauchen eine höhere Bildwiederholung. Tun Sie sich hier etwas Gutes!

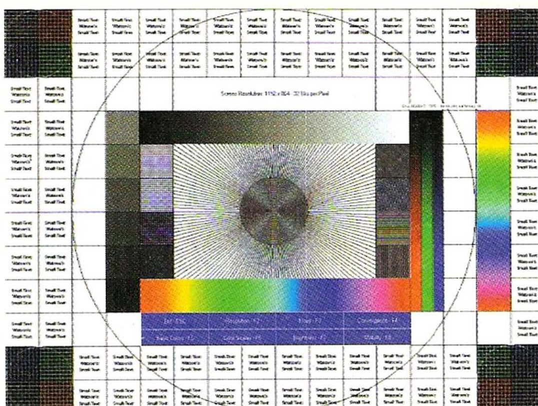
WAS IST ...?

- **DirectX** Multimedia-Schnittstellenpaket in Windows
- **Mip-Mapping** Technik zum Filtern von Texturen, reduziert Texturgröße für weiter entfernte Objekte

Bilderbogen

Wissen Sie eigentlich, ob Ihr Monitor geometrisch korrekt im Lot ist? Sieht ein Kreis nicht eher wie ein Ei aus?

Die Abstimmung von Kontrast, Helligkeit und Farbstärke ist etwas, was individuelle Präferenzen widerspiegelt. Viele Monitore leiden auch unter fehlerhaften Einstellungen der Bildgeometrie, die das Spiele-Erlebnis negativ beeinflussen können. Wir haben deshalb Programme auf die CD gepackt, die beim Einstellen helfen.



CHECK Ist Ihr Monitor so scharf und geometrisch korrekt, wie der Prospekt sagt? Nutzen Sie die Testmuster für den Vergleich.

Schritt 5 – Bildschirmanpassung

Viele Grafikkarten und alle Monitore bieten eine Abstimmung von Farbstärke, Helligkeit und Kontrast an. Das muss nicht druckecht sein, sollte aber den Augen eine optimale Umgebung bieten, um Grafik auch zu genießen. Hilfsprogramme, die Farb- und Helligkeitsverläufe sowie geometrische Figuren darstellen, um den Monitor und die Grafikkarte abzustimmen findet man auf unserer Heft-CD.

Schritt 6 – Feintuning

Wenn wir uns schon in den Einstellungen herumtreiben, ist es oft nützlich, noch etwas in den Treiberoptionen zu stöbern. Haben Sie beispielsweise den VSync deaktiviert? Das gibt der Grafikkarte bei 3D-Darstellung in DirectX die Unabhängigkeit von der Bildwiederholrate – bei schnellen Rechnern bedeutet das flüssigeren Spielspaß. Haben Sie eine Voodoo3? Versuchen Sie doch einmal, ob die Einstellungen der Bildqualität Ihnen ein angenehmeres Spiele-Erlebnis verschaffen. Sind sie Besitzer einer Nvidia-Karte, dann können Sie die automatische Erzeugung von Mip-Map-Levels einschalten. Das berechnet die geringer aufgelösten Texturebenen noch bevor sie gebraucht werden und kann Ihr Spiel ebenfalls flotter machen.

Schritt 7 – Allzeit bereit

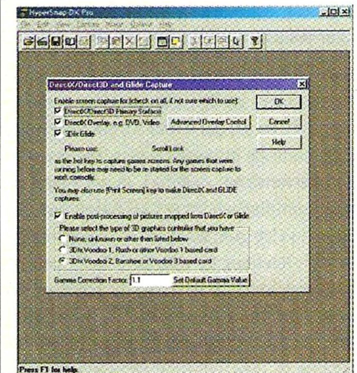
Ein Praxis-Artikel über Grafik wäre natürlich nicht komplett, wenn nicht Powerstrip seinen Auftritt hätte. Das ungemein nützliche Tool von Entech ist das Schweizer Messer für den Freund gepflegter Bildwiedergabe. Bequemer als unter Windows selbst lassen sich hier Einstellungen zur Auflösung, Farbtiefe, Bildwiederholrate, VSync etc. durchführen. Auch Übertaktung wird traditionell unterstützt, damit Sie sich noch etwas mehr Leistung aus der Karte holen können.

Armin Lenz

Bildschnapper

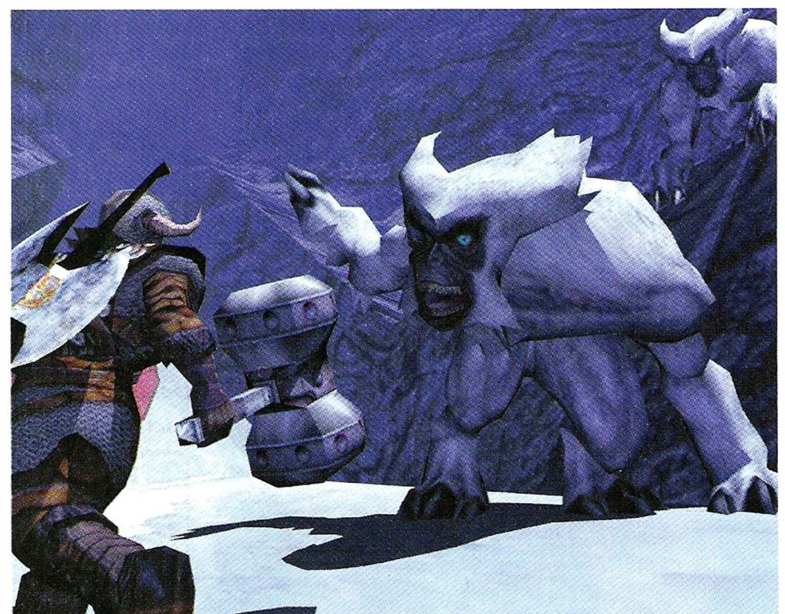
Oft hätte man gerne ein Bildschirmfoto, aber wie macht man's?

Dabei muss man sich nicht mit dem Desktop begnügen. HyperSnap DX zum Beispiel kann auch 3D-Bildschirme, Fenster mit und ohne Rahmen oder auch nur Bereiche des Bildschirms abspeichern. Auch DVD-Player könnten eventuell einen Schappschuss preisgeben.



SCHNAPP Speichern Sie Ihre Highscores doch zum Verschicken als GIF ab.

AUF DER CD-ROM!
Einige nützliche Tools haben wir für Sie eingepackt.



SPIELFLUSS Ohne optimale Grafikkarten-Einstellungen verschenken Sie wertvolle Spielegeschwindigkeit. Das ist kein Problem, das Sie in so einer Spielsituation haben wollen.

Cover-CD-Anleitungen

Unsere CD-ROM hat eine neue Flash-Navigation erhalten. Um unsere Cover-CD optimal nutzen zu können, sollten Sie den MS Internet Explorer 5.0 verwenden und Ihren Bildschirm in einer Auflösung von mindestens 800x600 betreiben.

Thandor – Die Invasion

Thandor glänzt vor allem durch fulminante Explosionen und Lichteffekte. In dieser Demoversion stehen zwei umfangreiche Missionen zur Wahl, Generäle mit eigenem Netzwerk versuchen sich am Mehrspielermodus, während einsame Streiter gegen den Computer antreten. In beiden Fällen besonders wichtig ist die Rohstoffgewinnung. Xenit und Tritium werden benötigt, um Gebäude oder Fahrzeuge entstehen zu lassen. Die Steuerung läuft ähnlich ab wie in anderen Echtzeitstrategietiteln: Mit der linken Maustaste wählen Sie Ihre Einheiten aus und weisen ihnen Wegpunkte oder Angriffsziele zu. Um den Bildausschnitt zu verschieben, halten Sie die rechte Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus.

Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.



- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 350, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D benötigt, Glide optional**

Need for Speed: Porsche (CD 1)

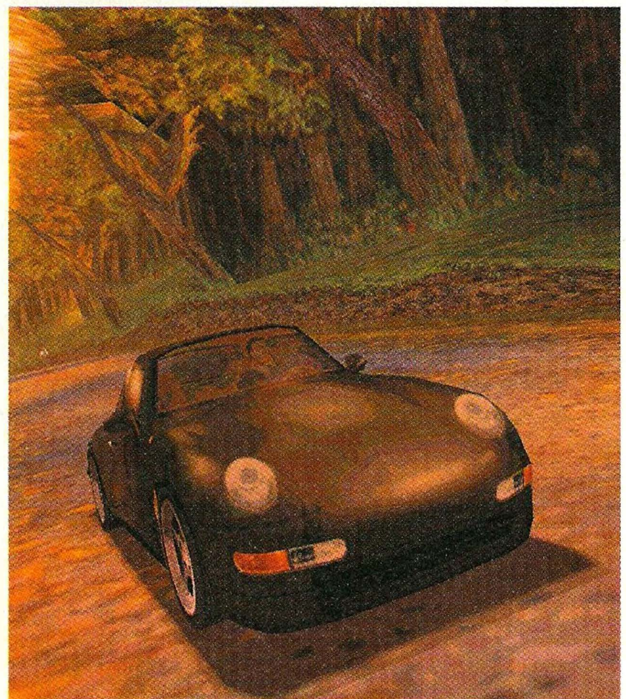
Ein Paradies für geborene Raser. Das fünfte Need for Speed setzt sowohl optisch als auch spielerisch neue Maßstäbe. Starten Sie im Demo zur rasanten Probefahrt mit dem Porsche 911.

Der jüngste Teil der *Need for Speed*-Serie widmet sich ausschließlich den Sportwagen aus Zuffenhausen. In der Demoversion geben Sie dem legendären Heckmotorwagen in einem schnellen Rennen in der Normandie die Sporen. Ästheten lackieren den Wagen, bevor es losgeht, nach eigenen Wünschen um. Außerdem können Sie in den Einstellungen noch zwischen manuellem und automatischem Getriebe wählen und das ABS einschalten. Bevorzugtes Steuergerät ist natürlich ein Lenkrad, aber auch mit dem Joystick sind recht ordentliche Ergebnisse zu erzielen.

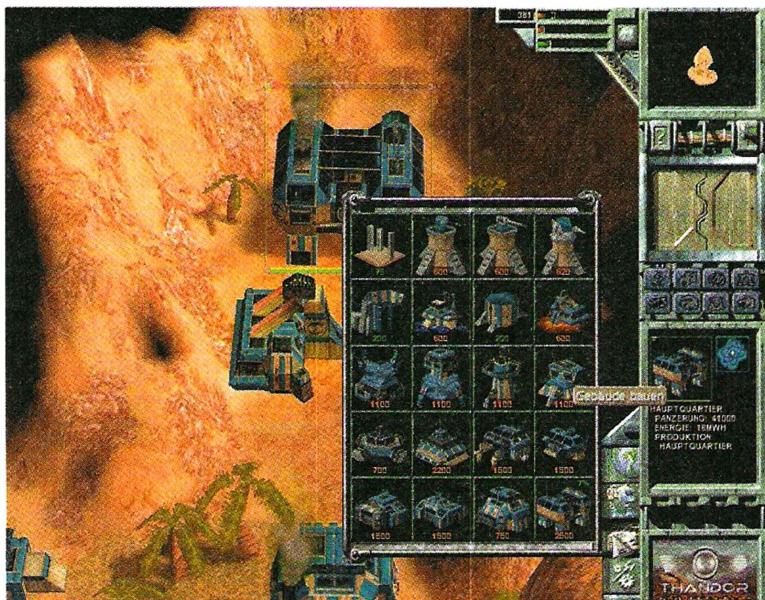
Steuerung:

Taste	Aktion
	Gas
	Bremsen
	Nach links
	Nach rechts

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstüt zung: **D3D benötigt**



GRAFIKPRACHT Besonders auf schnellen Systemen läuft das Spiel optisch zur Hochform auf. Aufwendige Lichteffekte sorgen für realistischen Look.



QUAL DER WAHL Welches Gebäude hätten's denn gerne? Die Auswahl an Gebäuden und Fahrzeugen richtet sich bei Earth 2150 nach dem Technologielevel.

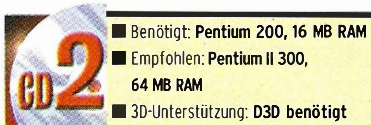
Earth 2150 v2.0

Im Jahre 2150 steht die Erde kurz vor dem Untergang. Eine hastig errichtete Marskolonie soll wenigstens einen Teil der Menschheit retten. Um die Tickets zum Mars entbrennt ein globaler Konflikt, in den Sie als Kommandant mit Waffengewalt eingreifen. Als erstes Spiel seiner Art bot *Earth 2150* eine echte 3D-Landschaft und macht optisch auch heute noch eine gute Figur. Die erst kürzlich erschienene Version 2.0 kommt mit einem überarbeiteten Interface, neuen Karten und einem neuen Mehrspielermodus daher. In der Demoversion können *Earth*-Veteranen und Einsteiger einen ersten Blick auf den runderneuerten Strategie-Klassiker werfen.

Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.



BERGSTEIGER Solche Erhebungen im Gelände behindern nicht nur das Vorankommen der Panzer, sondern nehmen ihnen auch die Sicht.



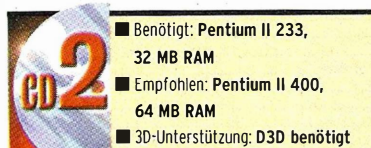
- Benötigt: **Pentium 200, 16 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D benötigt**

Time Machine

Der Roman *Die Zeitmaschine* von H.G. Wells ist einer der großen Klassiker der Science-Fiction-Literatur. In Cryos Adaption der Ereignisse spielen Sie den Autor, der mit seiner selbst gebastelten Zeitmaschine 800.000 Jahre in die Zukunft reist. Hier stößt der Held auf eine chaotische Zivilisation, deren Zeitgefüge völlig aus dem Gleichgewicht geraten zu sein scheint. Um die Dinge wieder in Ordnung zu bringen und in seine eigene Epoche zurückzugelangen, muss Wells den mysteriösen Halbgott Khronos finden. Für die endgültige Version des Spiels versprechen die Entwickler unter anderem eine nichtlineare Story, die für stets neue Handlungsläufe sorgen soll.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
	Vorwärts
	Rückwärts
	Rechts
	Links
Enter	Zauberspruch
Strg	Kampfmodus
Leertaste	Sprechen/Aktion auslösen
F1	Menü



- Benötigt: **Pentium II 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D benötigt**

Submarine Titans (CD 1)

PC Games EXKLUSIV!

Echtzeitstrategie im kühlen Nass. Als Kommandant einer U-Boot-Flotte kämpfen Sie in diesem Echtzeitstrategiespiel für eine von drei verfeindeten Parteien.

Gute Nachrichten für Echtzeit-Schlachtenlenker. *Submarine Titans* kombiniert verschiedene Aspekte der erfolgreichsten Strategiespiele der letzten Jahre. *StarCraft*- und *Tiberium Sun*-Fans werden sich in der dunklen, feuchten Welt der Submarine Titans schnell heimisch fühlen. Wie in diesem Genre üblich, dreht sich alles um Rohstoffab- und Basisaufbau, im Tutorial werden unerfahrene PC-Generäle mit den Details der Spielmechanik vertraut gemacht. Die Demo bietet insgesamt vier Einzelspielermissionen und einen rudimentär funktionierenden Mehrspielermodus.

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 450, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

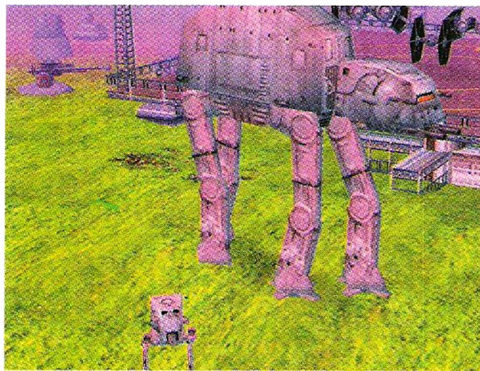
Spielsteuerung
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.



TORPEDO LOS! Auch unter Wasser hat nur diejenige Partei mit den neuesten Waffentechnologien in aufreibenden Massenschlachten eine Chance.



KINDERKRAM Der Held altert im Verlauf des Abenteuers zusehends. Zu Beginn der Geschichte spielen Sie daher einen halbwüchsigen Wells, der sich mit zunehmender Erfahrung seinem ursprünglichen Alter nähert.



AUFRÜSTUNG Vor der TIE-Fighter-Landeplattform sammeln sich die AT-Walker.

Force Commander

Die Demoversion zu LucasArts' lang erwartetem 3D-Echtzeittitel gibt Ihnen einen Vorgeschmack auf den Alltag eines imperialen Schlachtenlenkers. In dieser Mission kämpfen Sie auf dem Planeten Ruul gegen den Rebellenabschaum. Im vollständigen Spiel wechseln Sie übrigens nach der Hälfte der Kampagne die Seiten und kommandieren fortan die Truppen der Allianz. Im Hinblick auf die im Spiel verwendete 3D-Technik sollten Sie zunächst den Umgang mit der virtuellen Kamera üben. Bei ungünstigem Blickwinkel werden feindliche Truppen oft übersehen oder erst zu spät wahrgenommen.

Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

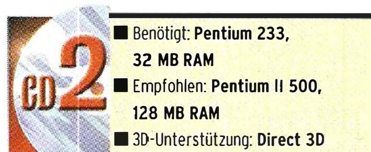


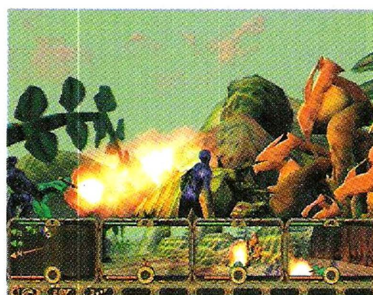
Evolva

In ferner Zukunft breitet sich ein unheimlicher Parasit im Weltall aus und bedroht die Menschheit. Zur Rettung werden so genannte Genjäger ins All geschickt, die es wirklich in sich haben. Diese hoch entwickelten Geschöpfe können die Genstruktur verschiedener Kreaturen analysieren und deren besondere Fähigkeiten übernehmen. In unserer Demoversion können Sie einen dieser Jäger auswählen und ihn aus der *Tomb Raider*-Perspektive über die Planetenoberflächen bewegen. Dem Rest Ihres Teams erteilen Sie via Tastaturbefehlen knappe taktische Anweisungen.

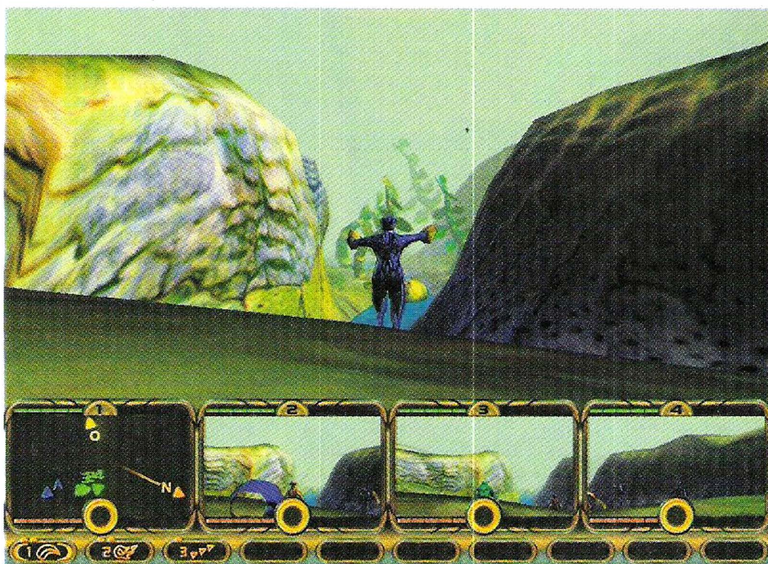
Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑	Vorwärts
↓	Rückwärts
→	Rechts
←	Links





PYROMANE Solch tödlichen Explosionen sollten Sie tunlichst aus dem Weg gehen.



TEAMWORK Auf den vier Mini-Bildschirmen am unteren Rand können Sie verfolgen, wo sich Ihre drei Teamkollegen momentan aufhalten und was sie tun.

Aktuelle Versionen

Die gängigsten Topspiele der letzten Monate und die derzeitig gültigen Versionsnummern für Updates.

TITEL	VERSIONSNUMMER
Catan - Die erste Insel	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Age of Wonders	v1.35
Anno 1602 - NINA	v.1.3
Anstoss 3	**v1.04**
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Biing 2	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3: Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Close Combat 4	v4.02
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer: Tiberian Sun	v2.02
Darkstone	v1.05
Die Siedler 3	v1.52
Die Siedler von Catan	**v1.04**
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	**v2.0**
Falcon 4	v1.08i
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Grand Theft Auto 2	v1.03
Half-Life	v1.0.1.6
Half Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick! Wins	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Messiah	**v01**
Kicker Manager	v1.05
King's Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Land der Hoffnung	v1.051
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer Elite	v1.07
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	v1.11
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meiers Alien Crossfire	v2.0
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.1.1
StarSiege Tribes	v1.10
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	v1.1
Star Wars Rogue Squadron	v1.00.01
StarCraft	v1.07
StarCraft Brood War	v1.07
StarSiege	v1.03
SWAT 3 - Close Quarters Battle	v1.2
TA - Kingdoms	v3.0
Thandor	**v1.02**
Thief II - The Metal Age	**v1.18**
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	v1.18F
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	v4.05b
Verkehrsgigant	v1.1
Vermeer	v1.57
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
Wheel of Time	v333b
X - Beyond the Frontier	v1.09
X-Wing Alliance	v2.02

Tipps & Tricks

■ **NEED FOR SPEED: PORSCHE**
Fahren Sie ganze Generationen von Sportwagen. Wir helfen mit Fahrtipps weiter.

Seite 173

■ **DARK PROJECT 2**
Der zweite Teil unserer Diebestour lüftet das Geheimnis um Karras.

Seite 165

■ **F1 2000**
Aktuelle Tipps zum Formel-1-Spiel der Saison 2000.

Seite 177

Sportlich geht es diesen Monat zu: Wir geben Tipps zu den Rennspielen Need For Speed: Porsche und F1 2000. Steht Ihnen der Sinn eher nach Spannung und Abenteuer, dann kommen Sie mit Dark Project 2 voll auf Ihre Kosten.

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tuning-Tipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne – damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Dark Project 2: The Metal Age

Wohlan, werte Diebe – es wird Zeit, den üblen Mechanisten und deren Führer Karras das Handwerk zu legen.

D

FAKTEN ■ ENTWICKLER Looking Glass ■ VERTRIEB Eidos ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN April 2000 ■ USK Ab 16 Jahren

Es liegt noch viel Arbeit vor Euch, bevor Ihr die dunklen Machenschaften der Mechanisten vollends aufdecken könnt. Befolgt unsere Ratschläge, denn Euch wird meisterhafte Dieberei abverlangt.

Mission 5: Lauschangriff

Die Metallwache stört.

Zum Geleit: Gebt acht, werte Kollegen! Um die Kathedrale wandelt eines dieser garstigen Metallmonster. Habt Ihr Euch dieser Bedrohung entledigt, schleicht Ihr auf leisen Sohlen im Dunkel in südöstliche Richtung weiter.

Wo soll ich lauschen?

Belauscht das Gespräch zwischen Truart und Karras an der oberen Tür, da diese am einfachsten zu erreichen ist.

Wo ist der Schließfachschlüssel?

Spitzt Euere werten Ohren während der Unterredung, da Euch der Fundort des Schließfachschlüssels mitgeteilt wird. Habt Acht: Dieser Platz kann bei jedem Spiel variieren. Meine Wenigkeit musste in die oberste Etage des West-Turms vordringen, wo der Schlüssel auf einem Tisch platziert war.

Was finde ich in den Katakomben?

Gehet von Euerem Lauschplatz weiter in westliche Richtung. Durch die Wachbaracken oder das südwestliche Nebengebäude könnt Ihr in die unteren Gewölbe gelangen. Wappnet Euch, in den Katakomben treiben zwei rastlose Geister ihren Schabernack. Es gibt aber gottlob genügend finstre Ecken und Schatten, in denen Ihr Zuflucht findet. In einigen der kleinen Seitennischen befindet sich auch wertvoller Tand, den Ihr natürlich in Euere Taschen steckt.

Was erwartet mich in der Kathedrale?

In der Kathedrale müsst Ihr mit mehreren Wachen rechnen, sowohl in der unteren Halle als auch auf den oberen Gängen. Achtet auf die hellhörigen Böden. Moospfeile im Gepäck helfen Euch weiter.

Wo kopiere ich den Schlüssel?

Sobald Ihr den Schließfachschlüssel gefunden habt, begebt Ihr Euch wieder in den Kellerbereich. Suchet aufmerksam die Werkstatt ab. In dem kleinen Seitenraum liegen ein Spachtel und eine Wachsplatte. Damit seid Ihr imstande, einen Abdruck des Schlüssels anzufertigen.

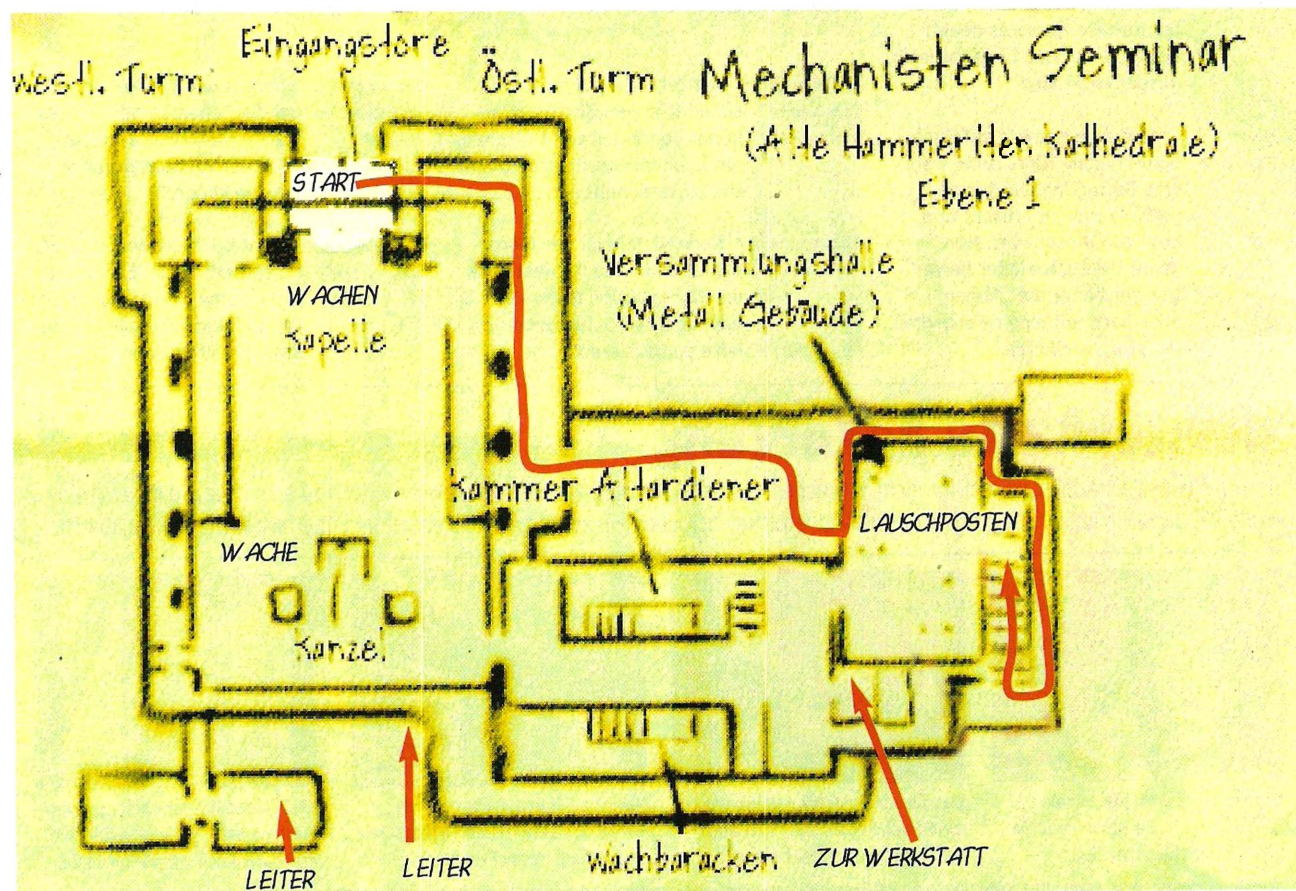
Eine Abkürzung!

Für Meisterdiebe: Mithilfe des Seilpfeils könnt Ihr über die Balkone bei den großen Türmen hochklettern.

Gibt es noch mehr Schleichwege?

Auf der Südseite der Kathedrale befindet sich in einer dunklen Ecke eine Leiter, die nach oben zu den Wachbaracken führt. Vorsicht, dort treiben einige patrouillierende Wachen Ihr Unwesen.

Mission 5: Lauschangriff Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 2 ▮ Beute: 1784 ▮ Secrets: 1



Mission 6: Städtische Spar- und Kreditanstalt

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 19 ▮ Beute: 2284 ▮ Secrets: 2

Wo dringe ich in die Bank ein?

Um das Bankgebäude patrouillieren drei Wachsoldaten. Schleicht Ihnen vorsichtig hinterher und betäubt sie mit dem Knüppel. Gehet danach zur nordöstlichen Ecke, wo Ihr durch ein Kellerfenster gefahrlos einsteigen könnt.

Was finde ich im Keller?

Orientiert Euch im Keller nach Nordwesten. Ihr werdet auf dem Weg dorthin einer Vielzahl an Wachmaschinen begegnen. Lasset Euch von den kleinen Wesen nicht entdecken, sonst rufen sie die üblen Kampfroboter herbei.

Wofür dienen die sechs Knöpfe?

Ihr müsst in der Kammer mit den sechs Schaltknöpfen alle Schalter hineindrücken, um die Verriegelung der Schatzkammertür zu lösen. Danach könnt Ihr zum Erdgeschoss weitermarschieren.

Kann ich die mechanischen Wachen überlisten?

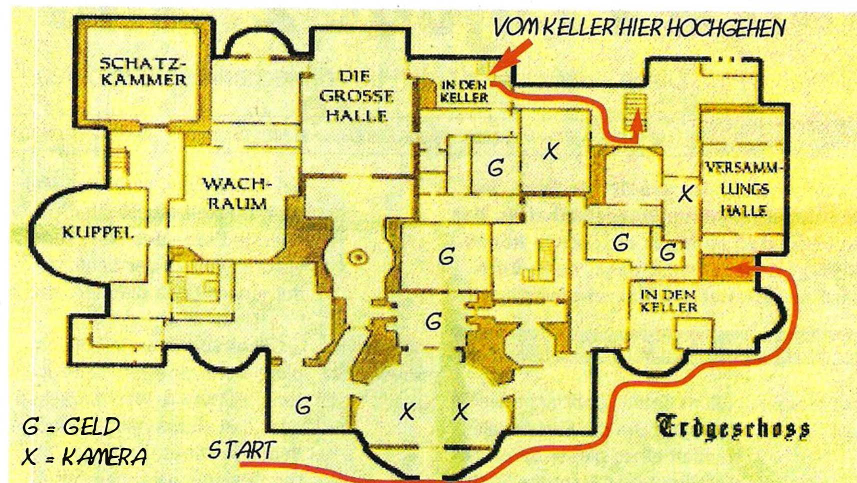
Im Gebäude tummelt sich eine Vielzahl mechanischer Kameras und Wachroboter. Viele der Automaten lassen sich durch einen Schalter in der Nähe deaktivieren.

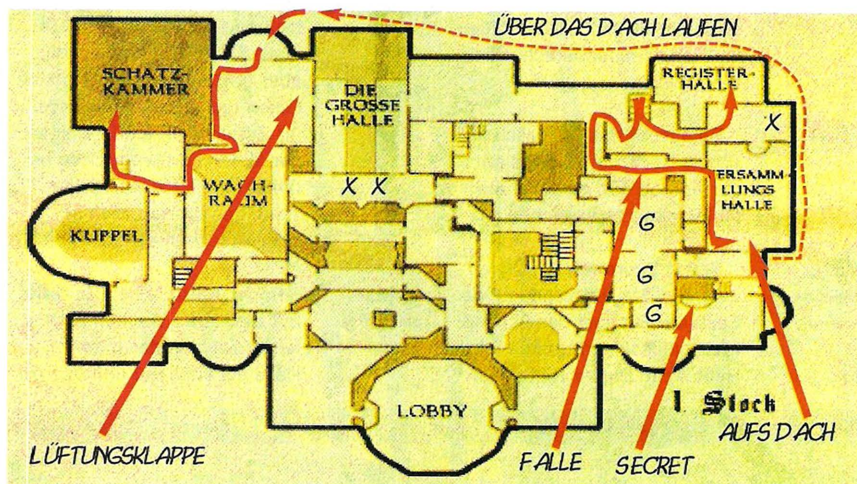
Gibt es eine Schaltzentrale?

Wenn Ihr den gelben Kabelsträngen folget, findet Ihr in der dritten Etage einen Schalter, der alle Kameras deaktiviert, die auf den Lobbybereich ausgerichtet sind.

Wie gehe ich mit den Kameras um?

Wird eine Kamera auf Euch aufmerksam, führt keine weitere Bewegung aus, bis das gelbe Warnlicht erlischt und auf Grün umschaltet. Nun könnt Ihr Euch wieder bewegen. Ihr könnt die „Augen" aber auch mit einem Feuerpfeil lautstark zerstören.





Kann ich mir die Lichtschalter zunutze machen?

Achtet auch auf die Lichtschalter in den Zimmern. Ihr könnt damit das Licht löschen, um Euch lebensrettende Schatten zu verschaffen.

Die Kachelböden sind so laut!

Sehr wichtig ist der Moospfeil. Damit seid Ihr imstande, die Kachelböden (besonders in der Nähe der Schatzkammer) leise zu passieren.

Was muss ich in der Schatzkammer beachten?

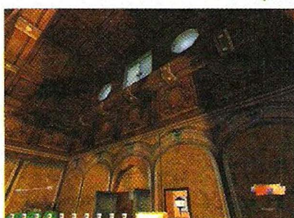
Sparet Euch für den Bereich um die Schatzkammer einige Wasserpfeile auf, damit Ihr Euch der Kampfroboter erwehren könnt.

Wo finde ich noch Geld in der Bank?

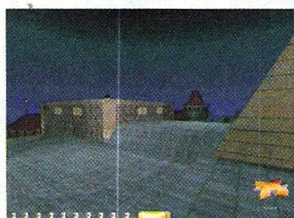
Seht Euch die beigefügten Karten genau an. Es gibt natürlich eine Menge Gold zu holen, Ihr seid schließlich in einer prall gefüllten Bank.

Meisterhafte Abkürzung

Ihr wäret kein Meisterdieb, würdet Ihr nicht versuchen, die Schatzkammer so unauffällig wie möglich zu erreichen. So Ihr erst einmal in die Versammlungshalle vorgedrungen seid, eröffnet sich Euch ein äußerst verlockender Weg über das Dach des Bankhauses.



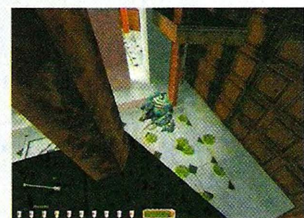
Mithilfe eines wohl platzierten Seilpfeils könnt Ihr problemlos die obere Balkontür erreichen.



Was für ein Ausblick – völlig unbemerkt gelangt Ihr über das Dach der Bank zur Schatzkammer.



Haltet nach dem Balkon gleich neben der Schatzkammer Ausschau und springt vorsichtig hinab.

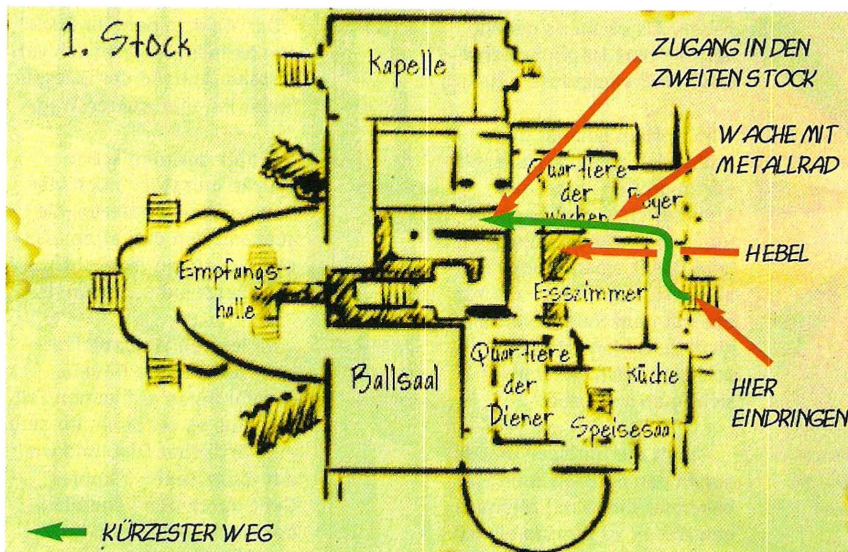


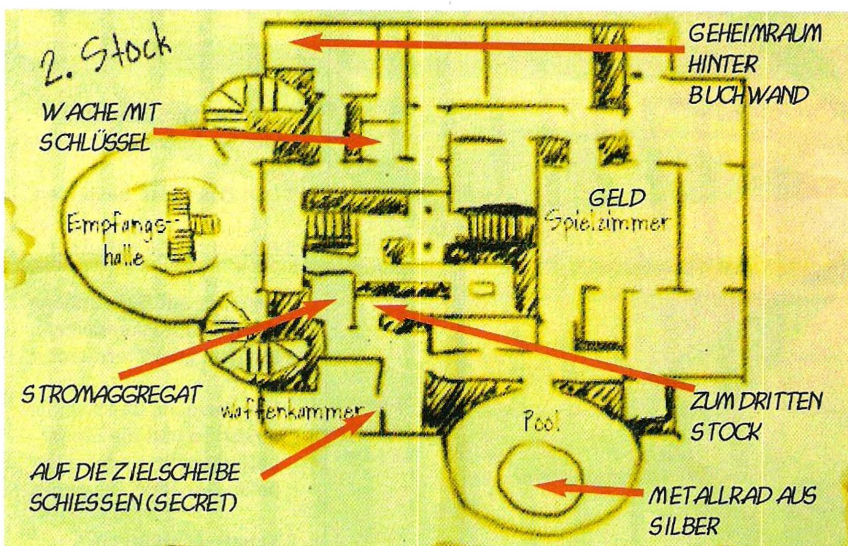
Jetzt müsst Ihr nur noch an der Maschine vorbei. Ein Moosteppich verschafft Euch die nötige Stille.

D

Mission 7: Erpressung

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 21 ▮ Beute: 2070 ▮ Secrets: 5





Wie beginne ich den Auftrag?

Zum Geleit: Schleicht Euch durch die Häuser nach Süden vor. Achtet auf die Wachen.

Kann ich die Laternen löschen?

Schaut zur Mauer hin – an einer Stelle ist ein Schaltpult, mit dem Ihr keck den Strom abschalten könnt.

Wie komme ich in das Anwesen hinein?

Schaut Euch ganz im Süden die Büsche genau an. Potzblitz, hier verbirgt sich ein Durchgang. Schleicht in östlicher Richtung weiter. Schwimmt im Kanal bis zur Brücke. Der tumben Wache stibitzt Ihr mit Leichtigkeit den Balkonschlüssel.

Was fange ich mit dem Metallrad von der Wache an?

Benutzt das Metallteil an der Tür östlich vom Esszimmer und begebt Euch in das nächste Stockwerk.

Kann ich die Kameras ausschalten?

Im Zimmer nördlich der Waffenkammer lassen sich die Kameras mithilfe des Stromaggregates abschalten.

Wo ist das nächste Metallrad?

Im Pool findet Ihr eine silberne Metallscheibe. Damit lässt sich die Tür für die nächste Etage öffnen.

Wie komme ich unbemerkt zu Truarts Gemach?

Haltet für die dritte Etage unbedingt einige Moospfeile bereit. Truarts Schlafgemach ist gut bewacht und der vermaledeite Fußboden ist sehr laut. Alternativ könnt über die Mansarde dorthin gehen.

Mission 8: Botengang

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 16 ▮ Beute: 800 ▮ Secrets: 1

Muss ich immer dicht an Moseley bleiben?

Zum Geleit: Konzentriert Euch zunächst auf Euere Hauptaufgabe und folgt vorsichtig Lt. Moseley. Wenn der Abstand zu groß wird, seid Ihr schon gescheitert. Versucht daher, immer in Sichtkontakt zu bleiben.

Wo findet die Übergabe statt?

Die Übergabe findet ganz im Westen, nordwestlich der Sparrow Street, statt. Passt genau auf, Moseley lässt den Brief einfach zu Boden fallen. Sucht Euch nun eine Nische und wartet im Dunkeln ab.

Der Brief liegt am Boden, was nun?

Nach einiger Zeit taucht ein Heide auf, der den Brief aufnimmt. Folgt ihm vorsichtig zum Friedhof.

Was tue ich am Friedhof?

Wartet, bis die Wachen vor dem Tor des Totenackers ihre Patrouille aufnehmen. Betäubt sie dann und begebt Euch auf den Friedhof.

Wann bestehle ich die Passanten?

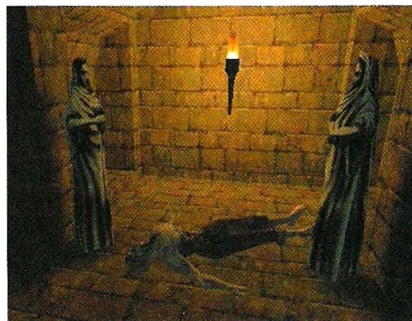
Für Meisterdiebe: Die Aufgabe, sechs Passanten zu bestehlen, solltet Ihr erst vollenden, nachdem der Heide auf dem Friedhof verschwunden ist. Nun habt Ihr genügend Zeit, die Straßen nach Passanten mit geldgefüllten Börsen zu durchstreifen.

Gibt es in den Gruften etwas zu finden?

Auf dem Friedhof gibt es noch einiges Gold zu stehlen. Nehmt Eueren Mut zusammen und geht in die Gruften.



BLUTHUND Orientiert Euch an den Blutstropfen, um dem verletzten Heiden zu folgen.



TOTENRUHE Springt einfach über den liegenden Toten hinüber, damit er sich nicht erhebt.

Mission 9: Blutspur

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendieb: 3 ▮ Beute: 1900 ▮ Secrets: 0

Welche Spuren finde ich? Zum Geleit: Die blutige Spur ist nicht zu übersehen. Behaltet sie im Auge und Ihr gelangt schließlich in ein Dorf. Achtet auf die leblosen Körper am Flussufer, dort findet Ihr die gesuchte Karte.

Muss ich in den Bach? Es wird Euch nicht erspart bleiben – nehmt ein kühles Bad im Bach. In einer der Ufernischen entdeckt Ihr einen Busch, hinter dem ein roter Rubin verborgen liegt. Da müsst Ihr einfach zugreifen, denn der Stein ist wichtig.

Gibt es noch mehr Rubine? Habt Ihr die Hütte mit dem kleinen Gemüsefeld und der Vogelscheuche gefunden, müsst Ihr Euch in die dunklen Schatten hinter dem Haus begeben. Als ob Ihr es geahnt hättet – dort ist ein weiterer Busch mit einem roten Rubin.

Was mache ich mit den Edelsteinen? Im Norden gelangt Ihr schließlich zu einer Halle mit einem großen, liegenden Steingesicht. Setzt je einen Rubin in ein Auge ein und Ihr habt damit einen Teleporter aktiviert. Habt Acht – die Wache mit dem Helm könnt Ihr nicht zu Boden schlagen, schleicht Euch einfach vorsichtig an ihr vorbei.

Was mache ich hinter dem Portal? Nehmt die Blutspur wieder auf. In den dunklen Tunneln bekommt Ihr es mit affenartigen Wesen zu tun, die ein lohnendes Ziel für Eueren Prügel sind. Seid aber vorsichtig.

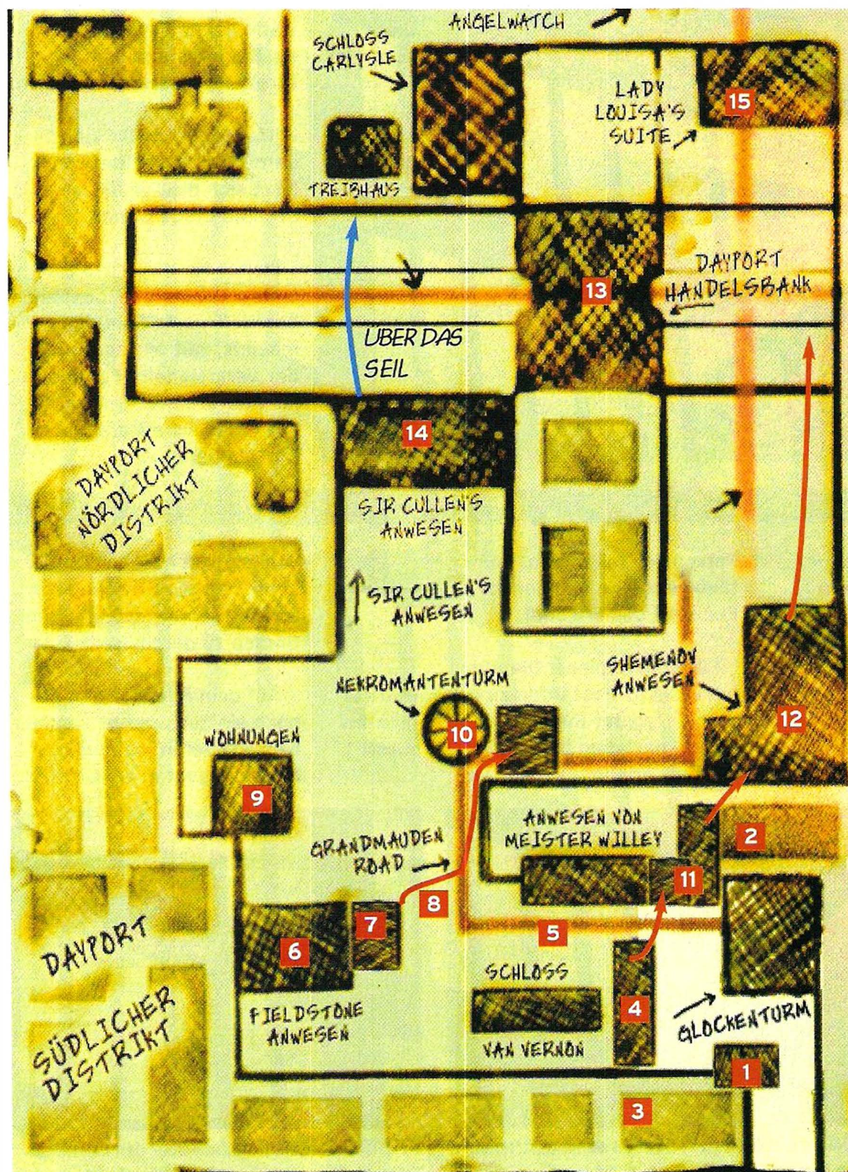
Gibt es Wegweiser im Wald? Der Wald, in dem Ihr Euch nun befindet, ist ziemlich verwirrend. Anhand der Blutspur findet Ihr aber Eueren Weg.

Was liegt hinter der Energiebrücke? Hinter der magischen Brücke müsst Ihr noch vier Baumdörfer passieren, die allesamt von den affenartigen Wesen gut bewacht werden. Setzt sie schachmatt.

Was hat es mit den dunklen Bäumen auf sich? Im letzten Waldstück stehen fremdartige Bäume. Kommt ihnen auf keinen Fall zu nahe, es sei denn, Ihr seid ein närrischer Dieb und wollt mit Baumwesen kämpfen. Geht durch den liegenden, hohlen Baumstamm. Kurz dahinter findet Ihr den Heiden tot am Boden liegend.

Mission 10: Partytime!

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendieb: 24 ▮ Beute: 2833 ▮ Secrets: 6



Was kann ich alles auf den Dächern machen?

1 Zimmer im Südwesten (durchs Fenster einsteigen).

2 Den Bewohner bestehlen.

3 Bewachter Geldbeutel.

4 Kammer mit Geheimgang (über den Deckenbalken). Er führt zum Sterndeuter.

Was mache ich bei den sich streitenden Wachen?

5 Den Ausgang des Kampfes abwarten und die Sieger betäuben. Erkundet dann beide Gebäude ausgiebig.

Fieldstone-Anwesen

6 Schlüssel stibitzen

7 Plünderer berauben

8 Abkürzung durch das Lüftungssystem

Wohnungen

9 Zwei Diebe bei der Arbeit

Im Nekromantenturm

10 Zwei Schalter: zwischen den Büchern und in der Feuerstelle im oberen Stockwerk.

11 Teleskop bewegen und die Sprengladung nehmen.

Shemenon-Anwesen

12 Durch den Schornstein hinabklettern – führt Euch zu einem Balkon bei der Bank.

Dayport-Bank

13 Plündert die Bank aus.

Schloss Carlysle

14 Im Schloss die Sprengladung benutzen

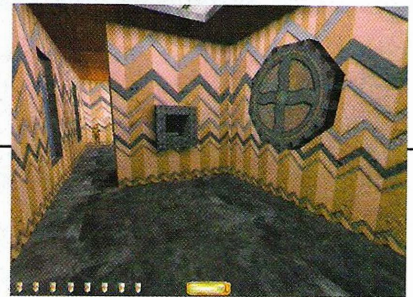
Lady Louisa's Site

15 Lady Louisa berauben und weiter nach Norden zum Angelwatch-Turm gehen.

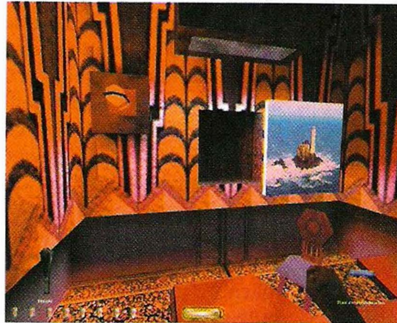
Angelwatch-Turm

Klappert einfach systematisch alle Stockwerke ab. Eine Schriftrolle im zweiten Stock verrät Euch alle Standorte der Aufzeichnungsgeräte. Geht sehr vorsichtig zu Werke.

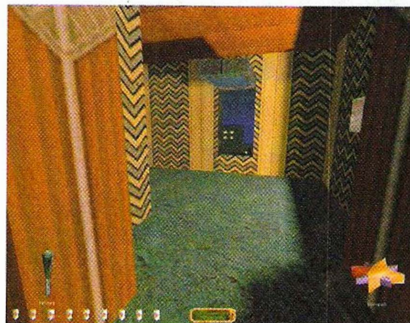
Das gesuchte Buch über die Glaubenssätze findet Ihr in der fünften Etage. Bevor Ihr in das Arbeitszimmer von Karras eindringen könnt, müsst Ihr den passenden Schlüssel dazu aus der sechsten Etage besorgen. Lady Vilnia trägt diesen an ihrer Kleidung. Ihr findet sie im Ballsaal, lauscht dort zunächst ihrer Unterhaltung mit dem Mechanisten. Wenn sie den Saal verlassen will, schickt Ihr sie gefahrlos mit einem Gaspfeil ins Reich der Träume. Im Arbeitszimmer müsst Ihr den Knopf an Karras Schreibtisch betätigen, um das Fach hinter dem Gemälde zu öffnen.
Sobald der Alarm ausgelöst ist, ist der kürzeste Fluchtweg durch ein offenes Fenster im vierten Stock.



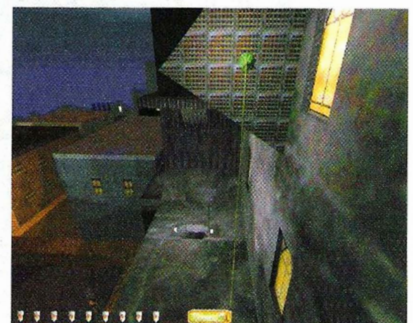
BUCHVERSTECK Im fünften Stock findet Ihr in dieser Kammer das gesuchte Glaubensbuch.



WANDSCHMUCK Der kleine Schalter am Schreibtisch öffnet den geheimen Wandsafe.



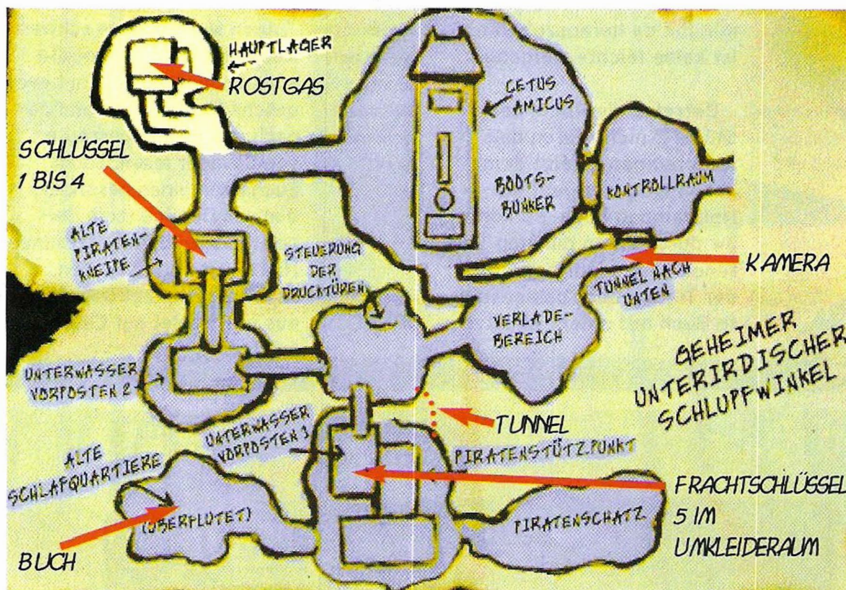
FLUCHTWEG Der schnellste Weg aus dem Turm ist ein offenes Fenster im vierten Stock.



KLETTERTOUR Der Efeupfeil an der Metallwand ermöglicht ein unbeschadetes Hinabsteigen.

Mission 11: Wertvolle Fracht

Schwierigkeit: Experte ▌Taschendiebstahl: 5 ▌Beute: 1627 ▌Secrets: 1



Soll ich den Fahrstuhl benutzen?
Zum Geleit: Benutzt nicht den Fahrstuhl, um den obigen Wachen zu entgehen. Klettert vorsichtig die Felsen bei „Long Tom's Mauer" hoch.

Wie komme ich zum Leuchtturm?
Bei der Kamera sind zwei Hebel – stellt beide nach oben, um die Gittertore zu öffnen.

Wo ist die Navigationskugel?
Ihr findet sie im alten Haus. Geht dort in den ersten Stock. Im Westen des Flurs ist eine Öffnung in der Decke. Oben findet Ihr in der hinteren Kammer einen Bodenschalter zwischen den Kisten versteckt. Drückt ihn, um in der Etage unter Euch einen Geheimraum zu öffnen – dort ist die Kugel.

Wo ist der Kühlhausschlüssel?
Ganz oben im Leuchtturm müsst Ihr vorsichtig der Wache den Schlüssel stehlen.

Was mache ich in der Kühlkammer?
Sucht im Kühlhaus nach Lotus. Nehmt von ihm den Ruderstift entgegen, den Ihr nun im Leuchtturm an dem Holzsteuerrad benutzt.

Wie komme ich an den Frachtschlüssel Nr. 5?
Bei der Steuerung der Drucktüren halten ein Mechanist und ein kleiner Roboter Wache. Ein Felsgang führt Euch zum Piratenstützpunkt. Arbeitet Euch von dort in den Umkleideraum vor. Schlüpft durch das Loch im Fußboden und holt den gesuchten Frachtschlüssel Nr. 5.

Wo ist das Glaubensbuch?
Das Buch treibt unter Wasser in den überfluteten Schlafquartieren. Der Zugang ist stark bewacht. Blitzbomben sind hier sehr hilfreich.

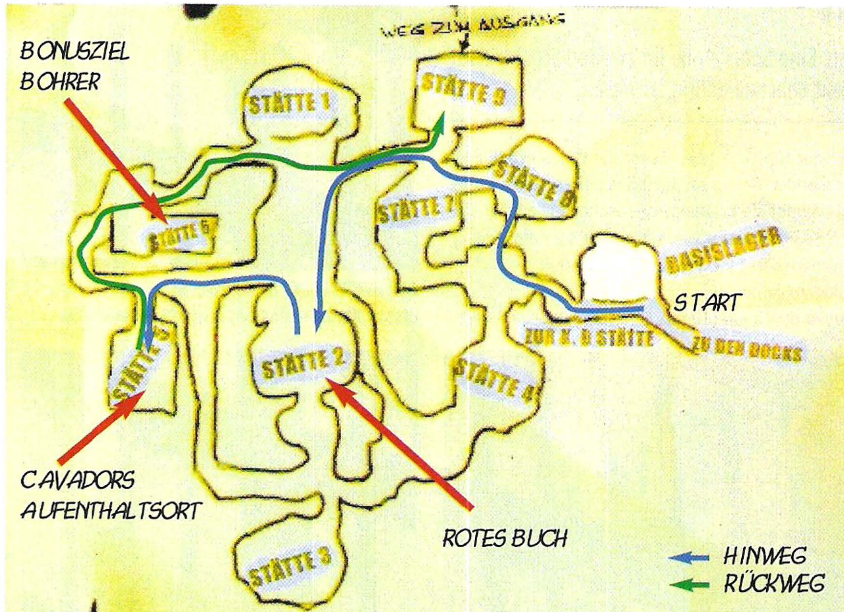
Was mache ich auf dem Schiff?
Huscht bei der Cetus Amicus an der Wache vorbei und versteckt Euch schnell im Frachtraum Nr. 5. Für die Wachen im Schiffsbereich tut Ihr gut daran, noch einen oder zwei Gaspfeile zu besitzen, damit schafft Ihr Euch die Plagegeister schnellstens vom Hals.

Wo sind die anderen Frachtschlüssel?
Für Meisterdiebe: Wenn Euch der Sinn nach einer Schiffsplünderung steht, solltet Ihr aus der alten Piratenkneipe die restlichen Frachtschlüssel Nr. 1 bis 4 stehlen.

Kann ich irgendwo Kameras deaktivieren?
Im Vorposten 1 befindet sich ein kleiner Wachraum, in dem Ihr einige Überwachungskameras deaktivieren könnt.

Mission 12: Entführung

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 11 ▮ Beute: 2733 ▮ Secrets: 1



Wie erfahre ich Cavadors Inspektionsroute?

Zum Geleit: Es gibt drei verschiedene Routen, die Cavador nehmen kann. Bei Beginn des Auftrages wird eine Variante davon ausgewählt. Der Routenverlauf steht auf einem Stück Pergament geschrieben, das Ihr im Basislager zusammen mit der Levelkarte findet.

Wie komme ich an die Pergamente heran?

Sucht im Basislager den Keller auf. In einem Maschinenraum sind die gesuchten Pergamente. Schaut Euch aufmerksam um. An der Wand findet Ihr die wichtigen Hebel für den KD-Bereich und das Hafenbecken.

Kann ich Cavador nur während der Inspektion entführen?

Es gibt eine einfache Möglichkeit, Cavador an seiner Inspektion zu hindern. Lest das Pergament mit der Route einfach nicht, dann bleibt Euer Opfer in seinem Quartier in Stätte 5. Und glaubt mir, ihn da herauszuholen, ist keine leichte Aufgabe.

Wie komme ich an das Buch in Stätte 2 heran?

Betretet die Ruine bei Stätte 2 nicht durch den Haupteingang. Folgt dem linken Weg und geht die Holzrampen hoch. So könnt Ihr durch einen dunklen Seiteneingang eindringen. Bei der Treppe liegt das gesuchte Buch auf einem Absatz.

Wie stelle ich die Entführung von Cavador an?

Die Kameras an Stätte 5 lassen sich mit etwas Timing gut überwinden, ohne dass Ihr Feuerpfeile verschwenden müsst, um sie zu zerstören. Außerdem macht Ihr so keinen Lärm. Begebt Euch in das obere Stockwerk. Dort hält sich Cavador mit einigen Wachen auf. Löscht die Gaslampen im Flur und bleibt im Dunklen. Mit zwei Gaspfeilen ist es ein Leichtes, die Eskorte von Cavador schlafen zu legen. Gebt dem guten Mechanisten eins mit dem Prügel über und macht Euch mit ihm auf der Schulter auf den langen Rückweg zur Grabungsstätte 9.

Was kann ich noch in den Ruinen finden?

Für Meisterdiebe: An Stätte 6 könnt Ihr ein Bonusziel erfüllen. Fahrt dort mit dem Aufzug nach oben. Links auf dem Boden liegt ein Bohrer der Mechanisten, den Ihr mitgehen lasst. Ihr müsst allerdings vorher eine Wache und einen Roboter besiegen.

Wo lauere ich Cavador am besten auf, wenn ich ihn während der Inspektion entführen will?

Auch wenn es eine schwere Aufgabe ist – Ihr könnt die meisten der Wachen im Level unschädlich machen und danach die Inspektionsroute von Cavador lesen. Sucht Euch dann einen besonders dunklen Bereich (zum Beispiel Stätte 4), um dort einen Hinterhalt vorzubereiten. Falls möglich, legt Gasminen aus und wartet auf Cavador.

Mission 13: Nachforschungen

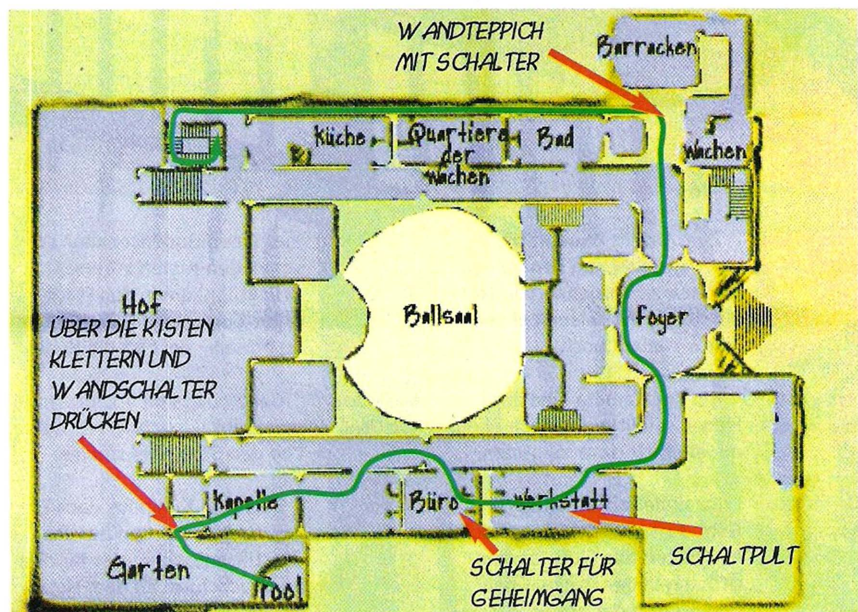
Schwierigkeitsgrad: Experte ▮ Taschendiebstahl: 10 ▮ Beute: 2160 ▮ Secrets: 9

Was sind die Hauptziele bei diesem Auftrag?

Zum Geleit: Den Weg in die Bibliothek findet Ihr auf der Karte erläutert. Mit den Schaltpulten könnt Ihr etliche der Kameras deaktivieren. Das Wichtigste ist, den Kuckuck für die Standuhr aus dem Werkzeugkasten auf dem Balkon des Foyers zu entwenden.

Was hat es mit der verspukten Bibliothek auf sich?

Habt keine Angst vor dem Spuk in der Bibliothek. Sucht nach Briefen und Büchern, um die ruhelosen Seelen der Verstorbenen zu vertreiben. Ihr findet das erste Buch auf dem Tisch vor dem Kamin. Schaut nun zu den Regalen hin, sie sind auf der Stirnseite jeweils mit einem Buchstaben versehen. In den Reihen N und T findet



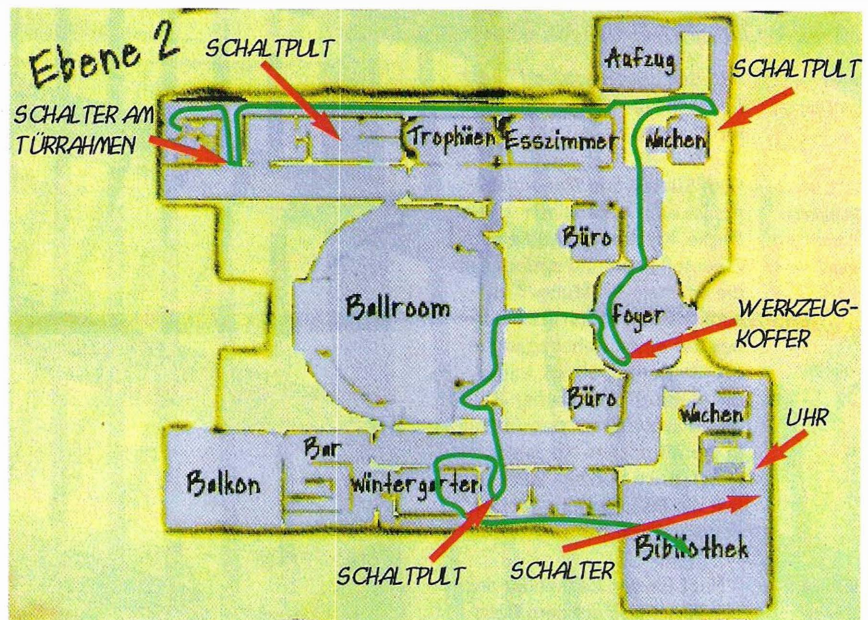
Ihr zwei weitere Bücher in den Regalen liegend. Am Fenster in Reihe Y ist das vierte Buch. Sucht nun in Reihe P einen Buchschalter (schwer zu sehen) und betretet den Geheimraum.

Wie komme ich am besten zur Uhr?

In Regalreihe N der Bibliothek ist ein kleiner Schalter an der Wand. Im Gang dahinter steht sogleich die Kuckucksuhr, in die Ihr das Ersatzteil einfügt. Stellt die Uhr nun auf Mitternacht ein und schon habt Ihr den nächsten Auftrag erfüllt.

Wo finde ich die Schriftstücke von Gervaisius?

Den Schriftwechsel von Gervaisius über den geplanten Mord findet Ihr im Obergeschoss der Bibliothek in Reihe M auf dem Boden.



Mission 14: Masken

Schwierigkeitsgrad: Experte ▮ Taschendiebstahl: 12 ▮ Beute: 3602 ▮ Secrets: Variiert, hängt vom Ergebnis aus Mission 13 ab.

Was mache ich als Erstes?

Zum Geleit: Ihr dürftet den Weg vom vorigen Auftrage her noch kennen. Begebt Euch also schleunigst auf kürzestem Wege zur Kuckucksuhr hoch.

Wie funktionieren die Alarmsysteme?

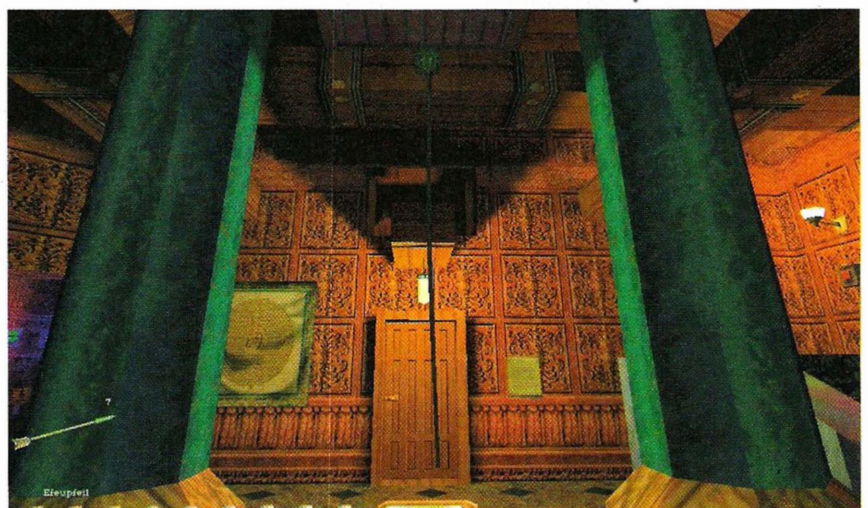
Im Foyer sind drei verschiedene Alarmsysteme angebracht. Die Schlösser könnt Ihr einfach mit den Dietrichen knacken. Jeder Alarm ist mit einer Farbe gekennzeichnet, deaktiviert Ihr einen solchen, geht die entsprechende Lampe aus. Vergesst nicht, Ihr dürft immer nur einen Alarm deaktivieren. Schaltet ihn wieder an, bevor Ihr den nächsten Alarm abschaltet. Welche Maskenräume mit welchem Alarm gesichert sind, entnehmt Ihr der Karte.

Die Gänge vor den Maskenräumen sind gut bewacht!

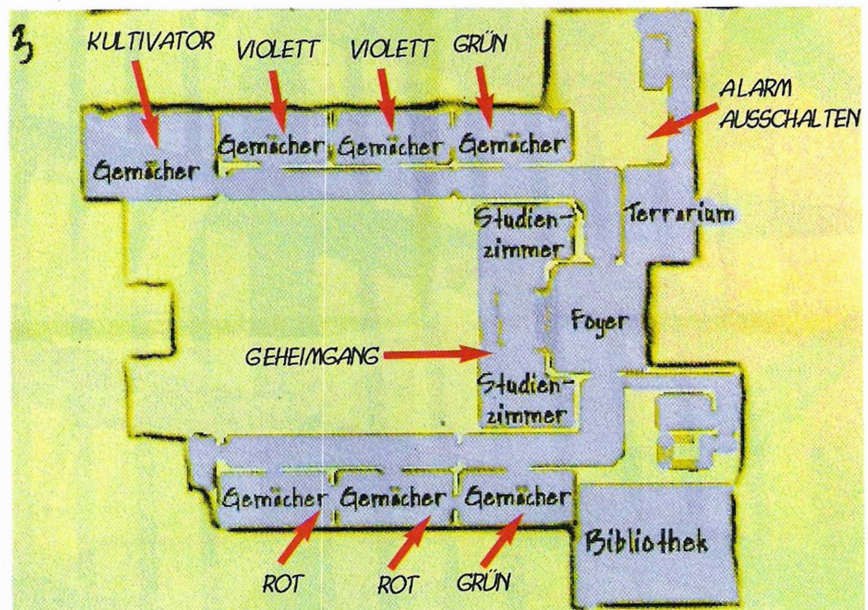
Macht es Euch etwas leichter, indem Ihr vom Foyer aus über die Deckenbalken in die jeweiligen Flure mit den Maskenräumen vordringt. Von dort oben könnt Ihr auch getrost die patrouillierenden Wachen und die Roboter ausschalten.

Wo ist dieser Kultivator?

Für Meisterdiebe: Geht durch das Terrarium nach Norden. Benutzt Moospfeile, um leise über den Kachelboden in den nächsten Raum zur Linken zu gelangen. Dort lassen sich weitere Kameras abschalten. Kehrt nun in den Gang zurück, der in den nordwestlichsten Raum führt. Dahinter ist der Kultivator gelagert. Entwendet ihn, um damit ein Bonusziel zu erfüllen.



VERSTECKSPIEL Schießt einen Efeupfeil an einen Deckenbalken. Von dort oben habt Ihr einen sicheren Zugang in die Flure, die Euch zu den ersehnten Masken führen. So könnt Ihr den Wachen entgehen.



Mission 15: Sabotage in Soulforge

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 1 ▮ Beute: 0 ▮ Secrets: 4

Wo sollte ich zuerst hingehen?

In den Lagerräumen 1 und 2 findet Ihr die nötigen Bauteile für den Bau eines Leitsenders.

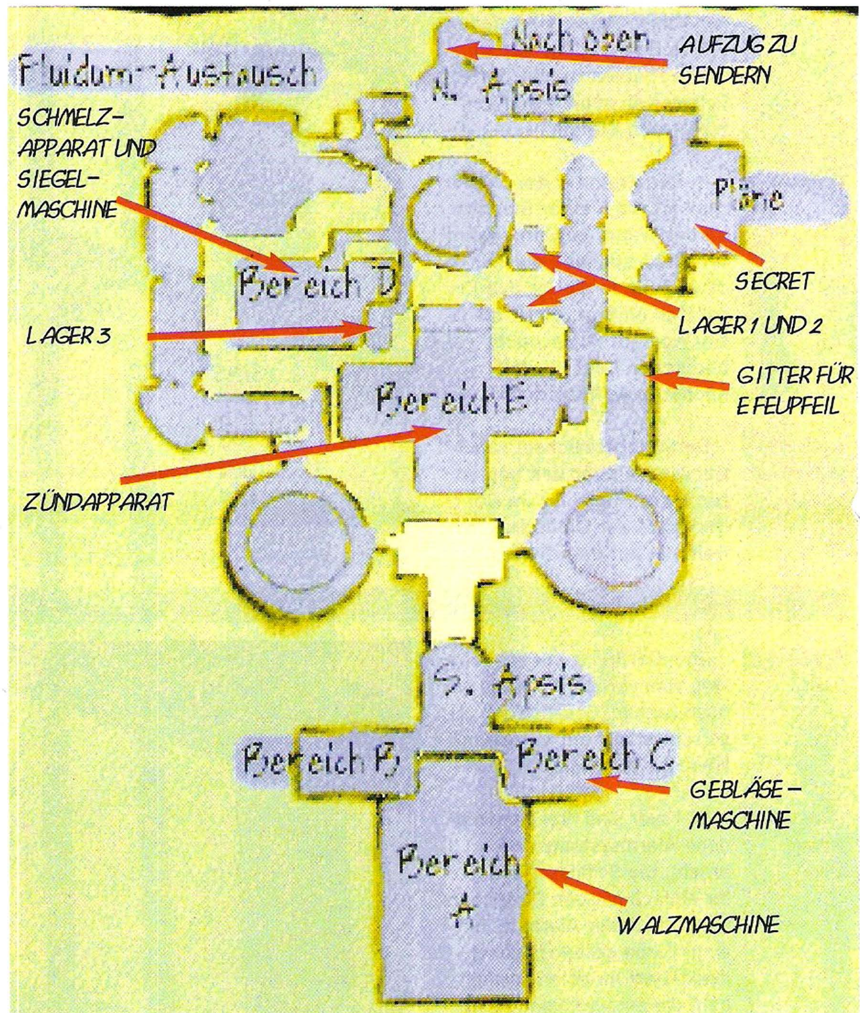
Gibt es außer den Bauanleitungen noch mehr im Planungsbüro zu entdecken?

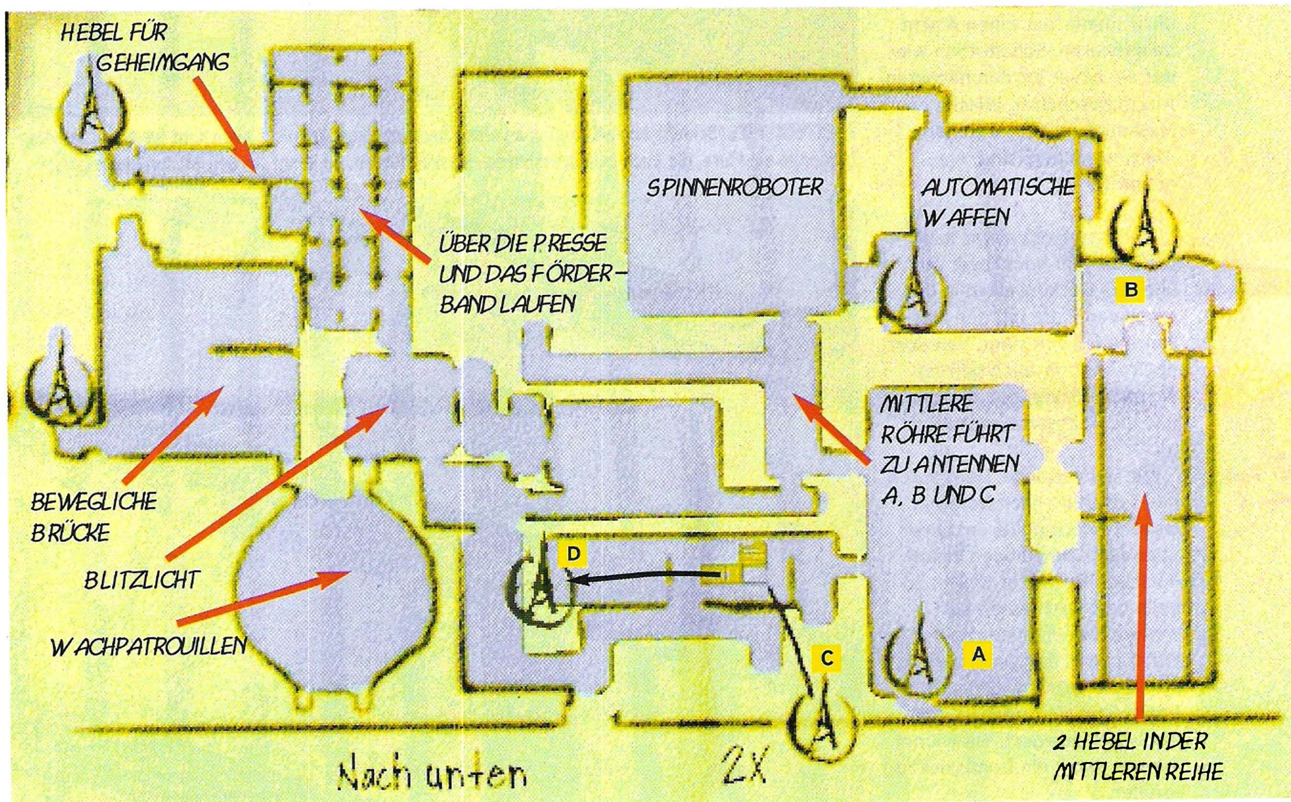
Im Südteil des Planungsbüros ist eine Metallplatte an der Decke. Klettert dort an einem Efeupfeil hoch und springt auf die schmale Brüstung. Am südlichsten Fenster ist ein Hebel, der einen Geheimgang in der Vertiefung öffnet. Legen Sie in der unterirdischen Kammer den Hebel für den Aufzug in der nördlichen Apsis um. Macht Euch nun ans Werk und lest die Bauanleitung für den Sender durch.

Wo sind all die Antennen?

Habt Ihr den Leitsender an den Anschluss auf dem Dach der nördlichen Apsis eingepasst, müsst Ihr als Experte sieben Antennen manipulieren. Gleich hinter der Tür bei den Sendern findet Ihr die erste Antenne. Von der Kammer mit den drei Röhren erreicht Ihr drei Antennen. Alle Antennenzugänge sind scharf bewacht und Ihr müsst mit viel Geduld an die Sache herangehen. Antenne D ist relativ leicht zu erreichen. Ihr solltet auf alle Fälle noch zwei Wasserpfeile übrig haben, um den Roboter südlich des „Blitzraumes" zu besiegen.

Stefan Weiß





Need For Speed: Porsche

Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Edelkarossen von Porsche sicher und vor allem schnell fahren können.

FAKTEN ■ ENTWICKLER Electronic Arts ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ PREIS ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

Erstmals dreht sich in der *Need For Speed*-Serie alles um eine einzige Automarke: Porsche. Sie dürfen so ziemlich jedes Modell fahren, das jemals von Porsche gebaut wurde. Wir helfen Ihnen mit Fahr- und Streckentipps auf die Sprünge.

Ich bin noch NFS-Anfänger. Wie schaffe ich den besten Einstieg ins Spiel?

Wählen Sie erstmal einen mittelschnellen Wagen aus den Siebzigern. Der normale Porsche 911 beispielsweise ist ein idealer Einstiegswagen. Fahren Sie nun ein schnelles Rennen. Wählen Sie die Strecke „Côte d'Azur", denn hier können Sie sowohl schnelle, lange Kurven als auch enge Stellen üben. Wenn Sie erst einmal ein Gefühl für den Wagen haben, können Sie sich an den Evolution-Modus machen.

Slicks oder normale Reifen - mit welchem Pneu habe ich die beste Bodenhaftung?

Das ist nicht eindeutig zu bestimmen, doch bei den meisten Strecken helfen Ihnen die Slicks am besten, den Wagen nicht ausbrechen zu lassen und das berüchtigte Schlingern zu verhindern. In der Provence, an der Côte d'Azur, auf Korsika, im Industriegebiet oder in Monaco sind die Slicks auf jeden Fall die richtige Wahl. Im Schwarzwald funktionieren sie zwar auch, doch ein normaler Reifen hat hier leichte Vorteile. Die Bodenhaftung ist bei ihm besser. Auf Slicks verzichten sollten Sie auf jeden Fall in den Alpen, denn dort schneit es wie wild. Auf der Autobahn funktionieren Slicks trotz temporären Regens sehr gut.

Was bringt eine Fiberglasstoßstange ein?

Sie macht den Wagen leichter und damit schneller. Nachteil: Sie bricht schneller als eine normale. Unsere Empfehlung: Verzichten Sie darauf, denn je weniger Schaden Ihr Wagen aufweist, desto besser lässt er sich lenken. Außerdem hat dies den Vorteil, dass Sie nicht so viel in die Reparatur des Wagens investieren müssen und so mehr Geld für weitere Tuningmöglichkeiten haben.

Gibt es einen Trick, um auf Korsika besser zu sehen?

Es gibt ihn! Stellen Sie in den Anzeigeoptionen einfach die Gamma-Korrektur auf einen niedrigeren Wert bei der Korsika-Strecke, denn dann fallen die Blendungen nicht so grell aus und Sie haben einen weiteren Blickwinkel. Das Gleiche können Sie im Übrigen bei Nachtfahrten machen. Hier müssen Sie natürlich den Gamma-Wert hochschrauben. Bei einigen Strecken (wie z. B. Monaco) bietet es sich übrigens bei den Fahrten im Dunklen an, das Licht auszuschalten (Taste L), da es dort durch die Straßenbeleuchtung hell genug ist und Sie so ebenfalls einen weiteren Blickwinkel bekommen.

Welche Kameraübersicht für schnelle Zeiten?

Das hängt von mehreren Faktoren ab: Kennen Sie die Strecke aus dem Effeff, ist die Cockpitansicht ideal,



WO SIND DIE DINOS? Fast wie der Jurassic Park mutet die Fahrt durchs Unterholz des Schwarzwaldes an. Wer hier nicht driften kann, verliert das Rennen auf jeden Fall.

Grundlagen

Die sieben wichtigsten Einsteiger-Tipps auf einen Blick.

Probieren Sie in einem schnellen Rennen erst einmal einige Wagen aus, bevor Sie sich in die Rennen stürzen. So bekommen Sie ein Gefühl für das Spiel.

Bleiben Sie auf Ihrer Fahrspur, denn der Gegenverkehr wird leicht panisch, wenn Sie auf ihn zurasen.

Schauen Sie vor jedem Rennen (auch im Testfahrermodus) auf die Karte, um sich so schon einmal einen Überblick über die Strecke zu verschaffen. In den normalen Rennen können Sie auch eine Proberunde drehen.

Reparieren Sie - wenn finanziell möglich - immer Ihren Wagen, da er durch die Beschädigungen schlechter zu steuern ist.

Investieren Sie schon in der Klassik-Ära in Tuningteile, noch bevor Sie ein zweites Auto kaufen.

Setzen Sie den Verkaufswert eines Wagen immer um einige tausend Mark höher an, als sein Wert ist.

Autos, die Sie nach einem erfolgreichen Abschneiden bei einem Turnier nicht mehr benötigen, sollten Sie erst einmal verkaufen, um mehr finanziellen Spielraum zu haben. Später können Sie diese Wagen leicht zurückkaufen.

N

denn so haben Sie ein echtes Fahrfeeling. Üben Sie noch auf einer unbekannten Strecke, kann es sinnvoll sein, eine der Kamerapositionen auszuwählen, bei denen man den gesamten Wagen aus der Verfolgersicht erblickt. So sehen Sie nämlich am meisten von der Strecke und können sich auf Kurven weit vorher einstellen. Ein Mittelding aus beiden Variationen ist die Stoßstangenansicht. So sehen Sie relativ viel von der Strecke, haben aber auch noch das Simulationsfeeling.

Automatik oder manuell: Welche Getriebeart soll ich wählen? Bringt manuelles Schalten Vorteile?

Seit jeher sind PC-Fahrer, die manuell schalten, Schaltmuffeln ein kleines Stück voraus. Dies ist auch bei *NFS: Porsche* so, doch der Abstand ist deutlich geringer geworden. Die KI ist derart ausgefeilt, dass die Schaltvorgänge des PC mittlerweile denen des menschlichen Spielers nahezu in nichts nachstehen, so dass man diesmal getrost aufs Schalten verzichten kann. Die manuelle Gangschaltung bringt nicht mehr als drei, vier Sekunden ein, lenkt den Fahrer aber zusätzlich ab. Gerade Anfänger sollten auf jeden Fall auf Automatik setzen.

Wenn Ihnen einige Sekunden zur Bewältigung eines bestimmten Streckenabschnittes fehlen, sollten Sie es aber vielleicht doch einmal mit der Handschaltung probieren.

Der Gegenverkehr kracht immer panisch in meinen Wagen. Was mache ich falsch?

Wahrscheinlich fahren Sie zu weit auf der Gegenfahrbahn. Das nämlich bewirkt bei den entgegenkommenden Autos panische Reaktionen. Sie wechseln wild die Spur und rasen so fast unweigerlich in Sie hinein. Am besten versuchen Sie auf der rechten Spur zu bleiben, zumindest wenn Sie Gegenverkehr erblicken.

Eine weitere Möglichkeit für unbarmherzige Crash-Aktionen der anderen Fahrer ist, dass diese durch die Sirenen der Polizei auf Sie als Gesetzesbrecher aufmerksam geworden sind und nun versuchen, ein guter Bürger zu sein und Sie zu stoppen. Grundregel: Schnell weg von der Polizei! Wenn Sie die Sirenen nicht mehr hören, ist auch der Gegenverkehr nicht mehr aggressiv.

Die Polizei ist viel aggressiver als jemals zuvor in Need for Speed ...

Augen zu und durch! Sie müssen versuchen, so schnell wie möglich aus dem Blickfeld der Cops zu kommen. Wenn Sie keine Sirenen mehr hören, sind sie nicht mehr hinter Ihnen her. Oft wird es sehr eng, wenn Sie mit Höchstgeschwindigkeit an den Schutzmännern vorbeirasen wollen. Eine gute Taktik ist hier, kurz vor dem Polizeiwagen abzubremsen und so lange hinter ihm zu bleiben, bis sich eine sichere Lücke öffnet. Dann durchrasen und schnell weg!

Die Reparaturen kosten eine Menge Geld. Wann kann ich denn mal eine Reparatur auslassen?

Wenn tragende Teile wie Kotflügel, Reifen etc. beschädigt sind, müssen Sie unbedingt Ihren Wagen nach einem Rennen in die Werkstatt schicken. Mit einem beschädigten Auto, das sich dadurch auch noch schlechter steuern lässt und mies auf der Strecke liegt, haben Sie im nächsten Rennen keine Chance. Ist das Dach oder die Windschutzscheibe beschädigt, können Sie schon einmal eine Reparatur auslassen, wenn das Geld gerade knapp ist.

Der Wagen bricht immer aus, wenn ich in die Eisen steige. Was mache ich falsch?

Wildes Bremsen wird bei *NFS* vor allem bei den älteren Porschemodellen gnadenlos bestraft. Ohne ABS ist bei einem beherzten Druck auf die Bremstaste ein satter Dreher die Folge und auch mit dem Antiblockiersystem sollten Sie nur sanft bremsen. „Anbremsen" nennt das der Fachmann und damit ermöglichen Sie Ihrem Wagen auch ein tolles Driftverhalten.

Darf ich wirklich keinen Kratzer an den zu überführenden Wagen im Werksfahrer-Modus zulassen oder ist der Porsche-Test-Leiter da großzügig?

Nun, was würden Sie machen, wenn Sie auf Ihr neues Auto warten und es verschrammt geliefert bekommen? Ausflippen selbstverständlich. So verhält es sich (fast) auch bei *NFS: Porsche*. Wenn Sie einen Crash bauen, ist eine Überführungsmission unweigerlich gescheitert. Eine kleine Ausnahme gibt es: Manchmal ist es möglich, mit der Wagenseite an einer Wand entlangzuschrammen, ohne dass das Schadensmodell von *NFS* „merkt", dass Sie diesen kleinen Fauxpas begangen haben. Bei Frontalzusammenstößen ist aber Hopfen und Malz verloren.

Darf ich im Werksfahrer-Modus die auf dem Parcours aufgestellten Hütchen umfahren oder nicht?

Das kommt darauf an. Bei einem Slalom müssen Sie sie stehen lassen, während Sie bei der Rallyefahrt jedes einzelne Hütchen erwischen müssen. Grundsätzlich hören Sie einen positiven Quittungston, wenn eine Teilaufgabe erledigt wurde.



VORSICHT GEISTERFAHRER Bleiben Sie auf Ihrer Straßenseite, denn die entgegenkommenden Fahrzeuge reagieren sehr panisch. Unberechenbare Schlenker sind die Folge, Unfälle nicht selten.



AUFS GLATTEIS GEFÜHRT Sie können in den Alpen über das gefrorene Wasser an dieser Stelle fahren, um so einige Meter abzukürzen. Hoffentlich haben Sie keine Slicks für diesen Parcours aufgezogen.



KURZ ABER DUNKEL Auf der Korsika-Strecke können Sie hier abkürzen, indem Sie durch den Tunnel fahren. Vorsicht: Im Tunnel ist es stockdunkel. Licht hilft kaum, eher schon die Erhöhung der Gamma-Korrektur.

Schöne neue Vielfalt - eine kleine Streckenübersicht:

Mehr als zwölf verschiedene Strecken warten in *NFS: Porsche* auf Sie. Wir haben sie alle für Sie bereist und nennen einige Charakteristika.

Frau Holle lässt grüßen - Racing in den Alpen

In den Alpen schneit es nach einigen Kilometern wie bei Frau Holle. Nutzen Sie die Regenreifen. Gleich nach dem Start warten tückische Serpentinen auf Sie. Fahren Sie vorsichtig, sonst verlieren Sie schon hier das Rennen. Die Abzweigung am Ende können Sie je nach Laune benutzen.

Sommer, Sonne, tödliche Kurven - Korsika

Grell scheint die Sonne auf Korsika, weshalb Sie nicht weit sehen können. Die Strecke ist recht kurvig und sollte vorher geübt werden. An der ersten Abzweigungsmöglichkeit sollten Sie nur rechts fahren, wenn Sie nichts schockt, denn im folgenden Tunnel ist es fast stockdunkel. Slicks sind angesagt!

Fast wie im Jurassic Park - der Schwarzwald

Tief in den Schwarzwald geht es auf dieser Etappe. Ziemlich zu Anfang gelangen Sie auf einige Bauernfelder. Fahren Sie dort unbedingt auf der Straße, da die hellbraunen Felder Ihre Fahrt sehr bremsen. Nach der Fahrt durch das Unterholz können Sie aber wieder abkürzen, indem Sie die Kurven über die Seitenstreifen schneiden.

Tempolimit ade - die Autobahn

Auf der Autobahn gibt es nur eins: Highspeed ohne Kompromisse. Nehmen Sie hier einmal den 911 GT1 und Sie wissen, was wir meinen. Zwar gibt es auf der Autobahn unzählige verschiedene Wege durch die vielen Autobahnkreuze, doch welchen Sie nehmen, ist letztlich egal. Trotz des Regens sollten Sie Slicks wählen. Vorsicht vor der engen Durchfahrt durch die Mautstation und den sich zweiteilenden Tunnel kurz dahinter.

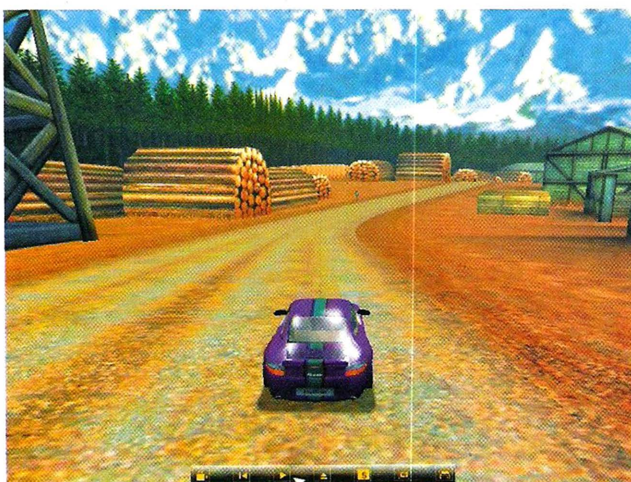
Kleine Stadtrundfahrt mit Hindernissen - die Auvergne

Eine malerische mittelalterliche Innenstadt erwartet Sie auf dieser Strecke, wenn Sie falsch abbiegen! Nehmen Sie lieber den Weg um die Innenstadt herum (immer rechts halten). Besonderen Spaß macht es übrigens, die Hydranten zu „plätten" und im Rückspiegel zu sehen, wie die Wasserfontänen aus dem Boden schießen.

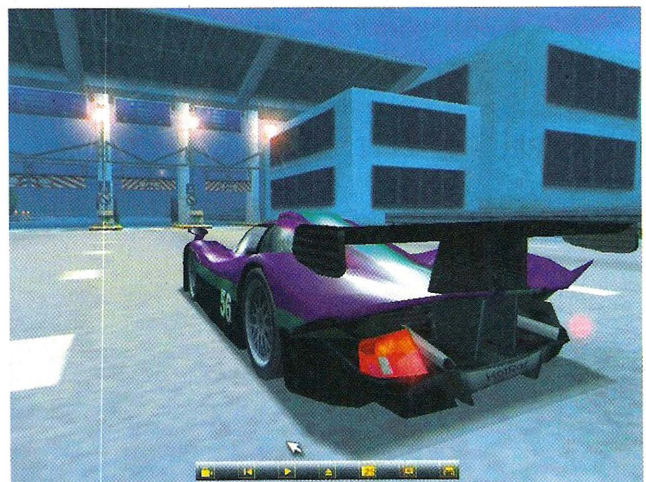
Futuristisches Ambiente - die Industriezone

Ein recht gerader Nachtkurs, der mit Slicks gefahren werden sollte. Hier gibt es viele Highspeed-Passagen, aber auch verschiedene Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Licht nicht vergessen!

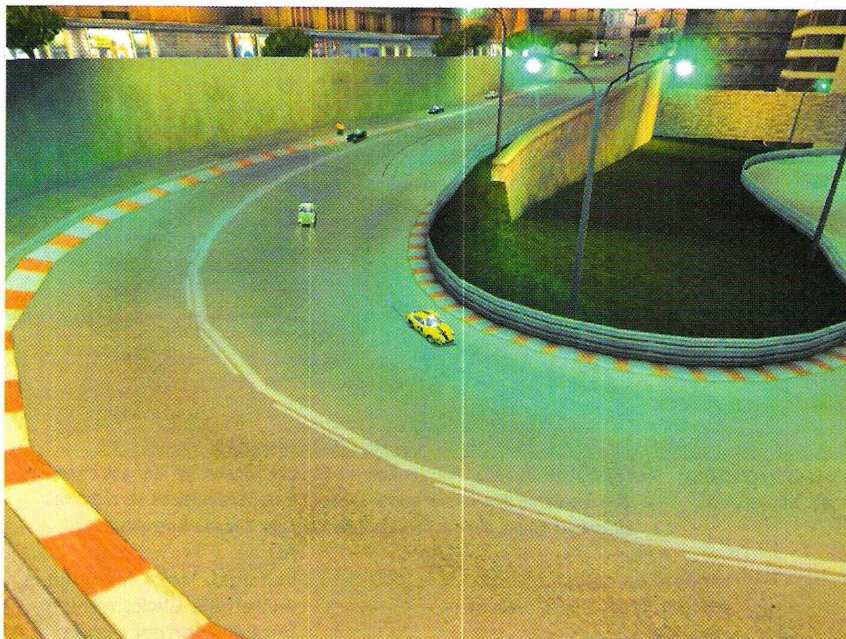
N



SCHWARZWALD Hier müssen Sie aufpassen, dass Sie auf der Straße bleiben, da der sandige Streckenrand Ihre Fahrt zu sehr abbremst. Ansonsten können Sie auf diesem Kurs über Stock und Stein rasen.



AUTOBAHNGEBÜHR Achten Sie auf dem Autobahnkurs auf die Mautstelle. Hier wird es besonders eng, Sie müssen also gut zielen. Ebenso ist der nachfolgende Tunnel äußerst tückisch, da er sich abrupt verzweigt.



FAST WIE SCHUMI! Der Formel-1-Kurs in Monaco erfreut das Raserherz gleich auf fünf Etappen. Trotz der engen Straßen können Sie auf diesen Strecken richtig Gas geben.

Die Formel 1 lässt grüßen – die Monte-Carlo-Kurse

Gleich fünf Etappen gilt es in Monaco zu bestehen. Dabei sind es immer die gleichen Kurse mit leichten, aber unwesentlichen Veränderungen und verschiedenen Start- und Zielpunkten. Der Stadtkurs ist eng, trotzdem schnell und vor allem dunkel. Also, Licht an (oder Gamma-Korrektur rauf) und auf ins Getümmel. Achtung: Fahren Sie die beiden Rampen an den Seiten der Hauptstraße nur hoch, wenn Sie Plätze im Kampf mit vielen Gegnern gutmachen wollen. Haben Sie freie Bahn, sollten Sie unten fahren. Auch hier gibt es nur einen Reifentyp: Slicks!

Drifter's Paradise – die Côte d'Azur

Die ideale Strecke, um mit seinem Wagen in den Kurven zu driften, ist die Côte-d'Azur-Etappe. Die vielen Kurven sind recht leicht mit ordentlichem Drift zu bewältigen. Bremsen fällt an vielen Stellen fast aus. Wenn Sie in die Stadt kommen, halten Sie sich rechts und fahren Sie auf den Planken des Hafens. Hier haben Sie keinen Verkehr zu befürchten. Slicks sind Pflicht.

Schnell mal durch Frankreich – die Normandie

Bei der ersten Abzweigung sollten Sie rechts fahren, später in der Industrieanlage ebenfalls rechts herum. Es gibt viele langgezogene Kurven und lange Geraden, so dass Geschwindigkeiten über 200 km/h kein Problem sind. Ein insgesamt einfacher Kurs.

Ersatzteile

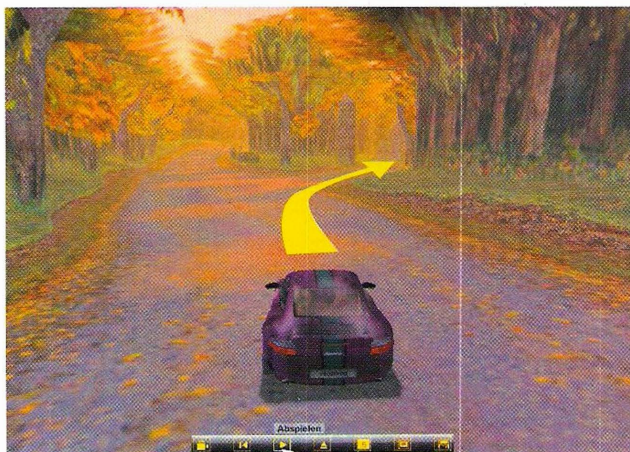
Nur wer die richtigen Modifikationen am Auto vornimmt, gewinnt.

Die Tuning-Ersatzteile sind der Schlüssel zum Sieg bei jedem Rennen. Fahren Sie mit einem neuerworbenen Wagen ohne Tuningteile, sind Sie nahezu chancenlos. Kaufen Sie stets leistungssteigernde Ersatzteile. Die Sportbremsen beispielsweise ermöglichen ein präziseres Bremsen und wirken Ausbrüchen entgegen, während Goodies wie der Hochleistungsfilter (Leistungszuwachs von satten 10 PS) oder der Spezialauspuff (bis zu 15 PS mehr) den Wagen effektiv schneller machen. Für die unterschiedlichen Strecken gibt es auch unterschiedliche Möglichkeiten, den Wagen zu tunen. Fahren Sie auf einem engen, kurvigen Kurs wie in der Auvergne, können Sie mit einer „harten Domstrebe" das Schlingern des Wagens in den Kurven reduzieren und mit einem Getriebe mit engem Übersetzungsverhältnis eine bessere Kurvenbeschleunigung erzielen. Auf Hochgeschwindigkeitsparcours wie der Autobahn sollten Sie jedoch nicht darauf setzen. Auf diesem Kurs ist es vielmehr sinnvoll, eine superleichte Schwungscheibe einzusetzen, da sie eine bessere Beschleunigung verspricht (bei Steigungen aber Geschwindigkeitsverlust zur Folge hat). Je mehr Ersatzteile Sie in der Garage liegen haben, desto mehr Möglichkeiten haben Sie, die Rennen zu gewinnen.

Über Stock und Stein – die Pyrenäen

Ebenfalls einfach zu fahren ist dieser Kurs. Gleich zu Beginn gibt es eine Kreuzung. Wenn Sie links fahren, ist der Weg länger, dafür ist die Strecke ungleich einfacher. Rechts gibt es einige unangenehme Kurven. Ansonsten sollten Sie jedoch Highspeed fahren.

Thorsten Seiffert



NÄCHSTE MÖGLICHKEIT RECHTS BITTE In der Normandie sollten Sie gleich zu Beginn den Weg nach rechts in den Wald einschlagen.



BLITZER STADTEINWÄRTS Auf dem Pyrenäen-Kurs können Sie mit rund 200 km/h in dieser Kurve zur Stadteinfahrt rasen.

F1 2000

Mit unseren Fahrtipps zu F1 2000 mischen Sie schon bald ganz oben in der Weltmeisterschaft mit.

FAKTEN ■ ENTWICKLER EA Sports ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ PREIS ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

Mit *F1 2000* wagt sich EA Sports erstmals an die Königsklasse des Motorsports. Erstmals kann der Spieler eine aktuelle Saison am heimischen PC nachfahren. Unsere Fahrtipps machen Sie im Handumdrehen zu einem erfolgreichen Formel-1-Piloten.

Feintuning und Millimeterarbeit

Geheimniskrämerei in der Formel 1

Haben Sie schon einmal beobachtet, wie die Teams, sobald das Auto in der Garage steht, Flügel und Reifen abdecken? Dies geschieht, damit die Konkurrenz bloß keine Rückschlüsse auf Strategie und Setup ziehen kann. Der findige Jean Todt beispielsweise stellte sich in fremden Boxengassen gerne mit karierten Hosen neben die gegnerischen Fahrzeuge, um auf Fotos besser Maß nehmen zu können!

Muss ich meinen Wagen überhaupt tunen?

Der Grundstein für ein erfolgreiches Wochenende liegt im Setup. Erst die richtigen Einstellungen der einzelnen Komponenten ermöglichen Ihnen eine sichere Kurvenfahrt und die maximale Leistung auf der Stecke. Um das ideale Setup zu finden, müssen Sie allerdings ein paar Stunden pro Kurs investieren. Spätestens, wenn Sie eine Dreiviertelstunde an der Spitze fahren und aufgrund eines nervösen Fahrverhaltens von der Piste kreiseln, werden Sie mehr Zeit und Mühe in die undankbare Aufgabe investieren.

Wie werden die Spoiler richtig eingestellt?

Die Aufgabe der Spoiler besteht darin, das Auto auf den Boden zu pressen, um ihm mehr Bodenhaftung in den Kurven zu verleihen. Eine höhere Bodenhaftung bedeutet, dass das Auto schneller durch die Kurven fährt und nicht so schnell ausbricht. Dieser Vorteil kostet jedoch aufgrund des erhöhten Luftwiderstandes einiges an Endgeschwindigkeit auf langen Geraden. Außerdem verschleißen die Reifen durch den Anpressdruck deutlich schneller. Die Frontflügel sollten in der Regel immer höher oder mindestens gleich hoch wie die Heckspoiler eingestellt sein, um ein Untersteuern zu verhindern. Als Eselsbrücke können Sie sich Folgendes merken: Kurse mit engen Kurven und kurzen Geraden (langsame Kurse) erfordern ein hohes Flügel-Setup und schnelle Kurse wie Hockenheim oder Monza eine niedrige Einstellung.

Wie stelle ich die Gänge optimal ein?

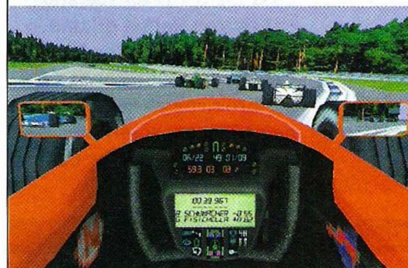
Den niedrigsten Gang ermitteln Sie in der langsamsten Kurve des Kurses und den höchsten Gang auf dem schnellsten Streckenabschnitt. Alle weiteren Gänge ergeben sich rechnerisch. Begeben Sie sich mit halb vollem Tank und eingefahrenen Reifen auf die Piste und achten Sie in der langsamsten Kurve auf Ihren Drehzahlmesser und die Ganganzeige. Sie sollten sich optimalerweise im ersten Gang befinden, während der Drehzahlmesser zwischen 50% und 75% anzeigen sollte. Dadurch ist gewährleistet, dass die Drehzahl nicht vollständig in den Keller sackt, wenn Sie einen langsameren Gegner vor sich haben. Den höchsten Gang ermitteln Sie auf eine ähnliche Art. Fahren Sie mit Vollgas in Richtung des schnellsten Teilstücks und achten Sie wiederum auf Gang und Drehzahl. Sie sollten sich im letzten Gang befinden und um die 75% der Drehzahl erreichen; ein wenig Reserve sollten Sie zurückhalten, da Sie im Laufe des Rennens an Gewicht bzw. Treibstoff verlieren und schneller werden. Die dazwischenliegenden Gänge werden so eingestellt, dass eine stetig ansteigende, aber abflachende Kurve entsteht. Jeder nächsthöhere Gang sollte also einen kürzeren Abstand als zum vorherigen aufweisen.

Grafik-Setup

Nur wer die Grafik richtig konfiguriert, hat mit F1 2000 ruckelfreien Spaß.

Um es gleich vorwegzunehmen: Die Hardwareanforderungen sind enorm! Selbst auf einem PIII 500/Voodoo3 müssen Sie auf sehr viel Details verzichten, um ein flüssiges Rennen zu erleben! Sparen Sie nicht an der Bildwiederholrate! Wenn es um zentimetergenaues Bremsen geht, sind Framerates unter 30 pro Sekunde gleichbedeutend mit einem spektakulären Crash.

Um das optimale Grafik-Setup für Ihr Computersystem zu ermitteln, sollten Sie zu Beginn sämtliche Details aufs Minimum reduzieren bzw. abschalten. Lediglich diese Optionen sollten folgendermaßen eingestellt sein:



GRAFIKPRACHT Auch auf High-End Rechnern müssen Sie noch auf Details verzichten.

- Sichtweite: hoch
- Spiegel: ein
- Max. sichtbare Fahrzeuge: 12
- Auflösung: 640x480

Starten Sie nun ein „Schnelles Rennen" und positionieren Sie sich auf Startposition 13, so dass sich alle Gegner, die angezeigt werden sollen, vor Ihnen befinden. Sobald der Start freigegeben ist, achten Sie auf die Bildwiederholrate. Unter den jetzigen Wert wird sie nicht mehr fallen, da zurzeit noch alle Fahrer im Rennen sind und die Gegner dicht vor Ihnen stehen. Erscheint Ihnen der Bildaufbau noch extrem flüssig? Dann nehmen Sie noch folgende Einstellungen vor:

- Auflösung: 800x600
- Detailstufe Entfernung: mittel
- Textur-Details: mittel

Mit diesen Einstellungen haben Sie bereits einen guten Überblick über die Streckenführung und das Geschehen vor Ihnen. Sollte Ihr Pentium immer noch über ausreichend Ressourcen verfügen, so können Sie sich an Ihr bevorzugtes Feintuning begeben.

F

Wie ermittle ich die richtige Bremsbalance?

Die Bremsbalance vermeidet ein Unter- bzw. Übersteuern und sorgt für maximale Bremskraft. Ihre Einstellung hängt wiederum stark von den Flügeln und deren Anpressdruck ab. Sollten die Vorderräder an Bodenhaftung verlieren, so können Sie nicht mehr einlenken und fahren im schlimmsten Fall weiter geradeaus. Ein Übersteuern bewirkt das Gegenteil. Sie lenken nur ein wenig ein, aber die Hinterräder verlieren Haftung; dadurch dreht sich der Wagen hinten heraus und Sie werden vom Heck überholt. Bei der optimalen Bremsbalance liegt die meiste Bremskraft (zwischen 50 und 60%) auf den Vorderrädern und sowohl die Vorder- als auch die Hinterräder blockieren nahezu gleichzeitig. Wie Sie sich denken können, hat dieser Vorgang einen enormen Reifenverschleiß zur Folge, so dass Sie die Bremsbalance auf harten Reifen erkunden sollten! Mit Hilfe der Gewichtsverteilung können Sie die Bremsbalance positiv beeinflussen, sofern der Wert unter 50% bzw. über 60% liegen sollte.

Die richtige Strategie

Wie soll ich meine Strategie wählen?

Die Rennstrategie beinhaltet zwei grundsätzliche Punkte: Mit welchen Reifen soll man an den Start gehen und in welchen Runden und vor allem wie oft soll der Pilot zum Tanken an die Box fahren. Boxenstopp und Reifenwahl sind untrennbar miteinander verbunden! Mit welchen Reifen Sie an den Start gehen, hängt natürlich auch von Ihrem persönlichen Fahrstil, der Streckenbeschaffenheit und Ihrer Tankstrategie ab. Falls Sie es lieben, mit quietschenden Reifen um die Kurven zu rasen, sind die verschleißfreudigen Weichen nichts für Sie. Harte Reifen haben den Vorteil, dass sie länger halten, aber dafür bieten sie weniger Grip und kosten pro Runde ein paar Zehntel. Weiche Reifen – und einen damit verbundenen Zusatzstopp – sollten Sie dann wählen, wenn Sie pro Runde mindestens eine halbe Sekunde schneller fahren als auf den Hartwalzen. Über die gesamte Distanz ergibt sich somit ein Zeitgewinn von ungefähr 35 Sekunden, den Sie für den zusätzlichen Stopp benötigen. Mit weichen Reifen können Sie zudem leichter, also mit weniger Sprit an Bord, an den Start gehen. Je weniger Masse Ihr Bolide beschleunigen muss, desto schneller kommen Sie aus den Startlöchern! Sollten Sie weit vorne in der Aufstellung stehen und mit wenig Verkehr zu rechnen haben, sind weiche Reifen eine gute Wahl. Ist Ihr Startplatz aber in der hinteren Hälfte, sollten Sie eher die harte Variante wählen und den Tank gut füllen, um so lange wie möglich den ersten Boxenstopp hinauszuzögern!

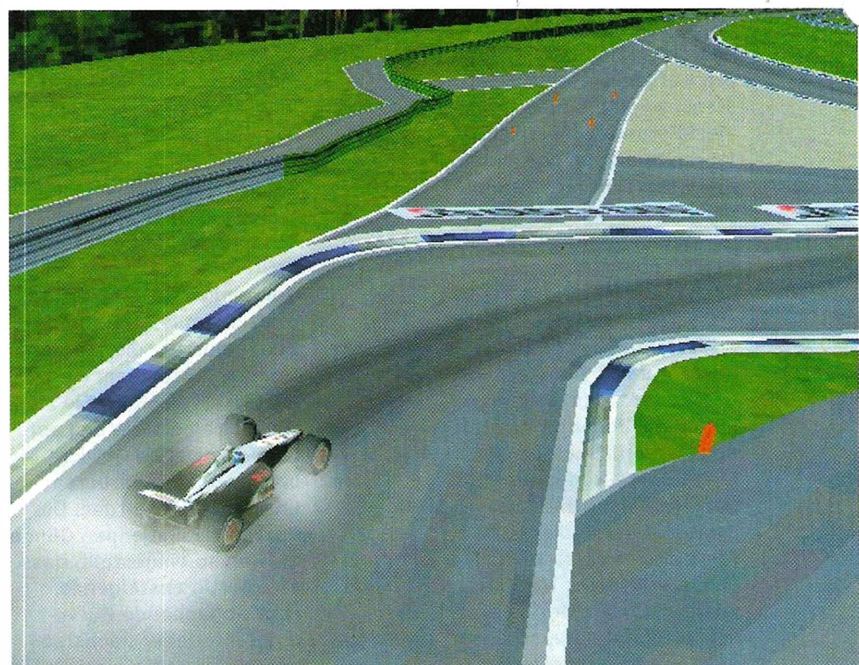


NA, WENN SCHON, DENN SCHON Da die Teams häufig dieselbe Strategie wählen, herrscht zu bestimmten Zeiten Hochbetrieb in der Boxengasse. Mitunter wird jedoch genau hier das Rennen entschieden.

Zusammenspiel der Einstellungen

Wie wirken sich die einzelnen Einstellungen aus?

Begehen Sie nicht den Fehler und suchen Sie für jede Komponente separat ein Setup! Das Setup ist ein Zu-

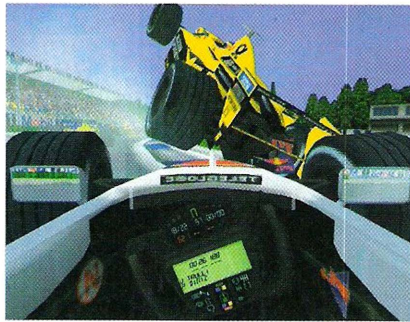

ALLES EINE FRAGE DER BALANCE Bei einer Vollbremsung zeigt sich, ob Ihre Bremsbalance gut eingestellt ist. Kreiseln Sie von der Strecke, müssen Sie noch Einstellungen vornehmen.

sammenspiel aus den jeweiligen Einstellungen der Komponenten. Wenn Sie beispielsweise das Getriebe optimal eingestellt haben und kurz vor dem Rennen die Flügel lieber doch etwas niedriger einstellen möchten, müssen Sie auch die Gänge erneut anpassen. Da das Fahrzeug nun schneller wird, können Sie den Gängen mehr Weg gönnen. Dies bedeutet im gleichen Atemzug, dass Sie die Bremsbalance ebenfalls korrigieren müssen!

Überholen, aber richtig

Wie überhole ich? Dass Ihre Gegner Sie nicht freiwillig vorbeilassen, liegt in der Natur des Sports. Dass Sie wiederum an jedem zweiten verdammten Sonntag genau dies vorhaben, ebenfalls. Erfreulicherweise wurden die Gegner mit einer hohen Intelligenz ausgestattet und ein Überholen erweist sich in den höheren Schwierigkeitsstufen als ein kniffliges Unterfangen. Damit es trotzdem klappt, sollten Sie folgende Überholregeln beherzigen:

Die klassische Variante Bei der klassischen Variante, die Sie im Laufe Ihrer virtuellen Karriere wohl am häufigsten benutzen werden, saugen Sie sich vor einer langsamen Kurve in den Windschatten des Gegners. Kurz vor dem Bremspunkt,

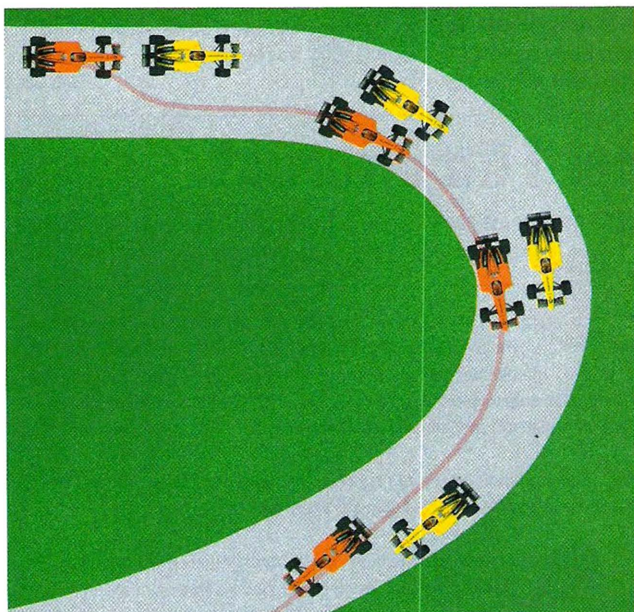


LUFTPOST Fahrfehler oder ein schlechtes Setup können in einer Massenkarambolage enden.

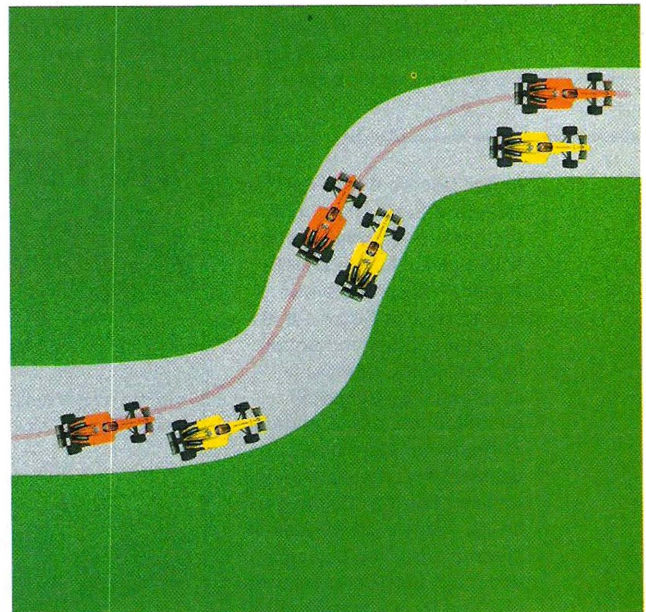
wenn Ihnen die Aerodynamik einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil beschert, lenken Sie aus dem Windschatten in die Innenbahn ein. Bremsen Sie minimal später als Ihr Konkurrent und schieben Sie sich an seine Seite, damit er nicht mehr in die Ideallinie einlenken kann. Nun müssen Sie Ihr Lenkrad extrem stark einschlagen, um eine Kollision zu vermeiden. Schieben Sie sich auf der Innenbahn am Gegner vorbei, der zwar aufgrund des größeren Radius' etwas schneller fahren kann, aber diesen Vorteil aufgrund der längeren Kurvenfahrt wieder verliert. Nachdem Sie den Scheitelpunkt passiert haben, müssen Sie bereits Ihre Fahrzeugnase vor die des Gegners geschoben haben. Falls nicht, wird der Gegner vor Ihnen aus der Kurve beschleunigen und Sie wieder nach hinten verweisen. Sollten Sie die besseren Karten haben, geben Sie frühzeitig Gas und lenken so vorsichtig in Richtung Außenbahn ein, um eine Gegenattacke zu verhindern. Je früher Sie die Ideallinie einnehmen, desto weniger Gefahr droht Ihnen von hinten. Dieses Manöver ist nur dann erfolgreich abzuschließen, wenn Sie den Bremspunkt optimal erwischen und beim Herausbeschleunigen nicht zu früh auf dem Gas stehen. Je stärker Sie das Lenkrad beim Beschleunigen eingeschlagen haben, desto schneller und stärker bricht Ihr Bolide aus. Ein Tritt auf die Bremse oder auf das Gaspedal wird bei einem Lenkradeinschlag von mehr als zehn Grad zum Lotteriespiel.

Überholen in Kurvenkombinationen Etwas kniffliger wird es in S-förmigen Kurvenkombinationen oder Schikanen. Bevor der Vordermann in die Kurve einlenkt, sollten Sie bereits zum Überholen ansetzen. Kurz vor Kurveneingang müssen Sie Ihre Fahrzeugnase bereits neben seinen Boliden geschoben haben, um ihn von der Ideallinie fern zu halten. Da Sie mit überhöhter Geschwindigkeit in die Kurve gefahren sind, müssen Sie nun stärker bremsen als Ihr zukünftiger Hintermann. Dies bedeutet zwangsläufig, dass sich Ihr Konkurrent ein wenig an Ihnen vorbeischieben wird. Glücklicherweise haben Sie

F



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER Die klassische Variante sollten Sie gut beherrschen, da Sie mit ihr die meisten Überholvorgänge durchführen werden.



FÜR PROFIS Das Überholen in Schikanen wird dadurch erschwert, dass Sie in kurzer Zeit zwei Mal neben einem Gegner die Richtung wechseln müssen.

Fehlerteufel

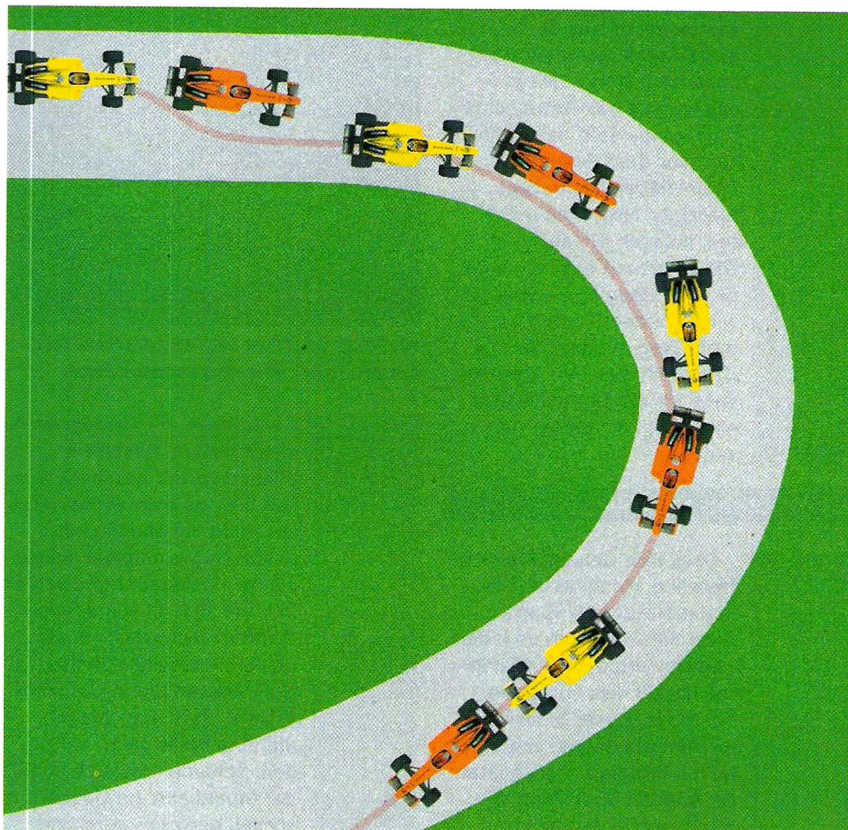
Wie so oft bei PC-Spielen ist auch F1 2000 mit einigen Bugs ausgeliefert worden.

Auch EAs jüngster Spross bleibt nicht von unliebsamen Bugs verschont! Dass die Anzahl der ausgefallenen Fahrzeuge auf der Lenkradanzeige nicht vom Gesamtfeld subtrahiert wird, ist noch zu verschmerzen. Gravierender ist allerdings, wenn die Boxencrew Sie direkt nach Ihrem Boxenstopp ein weiteres Mal an die Box ruft und Sie zu spät den Stopp absagen. Nun kann es passieren, dass sich der Begrenzer plötzlich von selbst einschaltet. Bevor Sie also einen Motorschaden vermuten, drücken Sie sicherheitshalber einmal die Taste für den Begrenzer oder deaktivieren Sie die Hilfe in der Boxengasse.

Realistisch wurde das Verhalten der Kommissare umgesetzt. Erinnern Sie sich an den Windabweiser-Skandal bei Ferrari vor dem letzten Rennen der Saison 99? Auch in *F1 2000* sind manche Entscheidungen des Gremiums nur schwer nachvollziehbar. So bekommen Sie manchmal, insbesondere in Imolas erster Kurve, eine Zeitstrafe wegen Abkürzung aufgebrummt, wenn Sie auf der Innenseite einen Gegner überholen und nicht einmal den Asphalt verlassen!

Apropos Zeitstrafe: Kennen Sie den Unterschied zwischen einer Zeitstrafe und der schwarzen Flagge? Die Kommissare anscheinend nicht. Sobald Sie eine Zeitstrafe aufgebrummt bekommen, kriegen Sie im gleichen Moment die schwarze Flagge eingeblendet. Schön, wenn man sich einig ist.

Etwas überschaubarer geht es bei den Streckenposten zu. Trotz aktivierter Flaggenregel treffen Sie selbst bei Massenkarambolagen auch eine Runde später keinen gelbschwenkenden Flaggenposten an, auch wenn ein Auto mitten auf der Ideallinie liegen geblieben ist!



BLOCKADE-POLITIK Kampflinie zu fahren, ist eine der anstrengendsten Aktionen im F1-Zirkus. Mit dem einem Auge kleben Sie im Rückspiegel, während das andere auf die Strecke schielt!

Wie verhindere ich, dass ich selber überholt werde?

Fahren Sie gnadenlos Kampflinie. Dies bedeutet, vor den Kurven dem Gegner jede Überholmöglichkeit zu nehmen, indem Sie die Ideallinie frühzeitig verlassen und genau dorthin lenken, wo Ihr Gegner Sie überholen möchte. Unter diesen Aktionen werden Ihre Rundenzeiten spürbar leiden, so dass Sie den Anschluss zur Spitze verlieren. Früher oder später wird es Ihrem Hintermann, sofern er mit mehr PS gesegnet ist, gelingen, an Ihnen vorbeizufahren. Unter Umständen ist es sinnvoller, den Gegner mehr oder weniger kampflos vorbeizulassen. Sollten Sie beispielsweise in drei Runden zum Tanken in die Box müssen, macht es keinen Sinn, zwei Sekunden pro Runde mit Kampflinien-Sperenzchen zu vergeuden, wenn Ihr Hintermann in fünf Minuten sowieso an Ihnen vorbeirast!

Peter Gunn

in der letzten Kurve den Vorteil, dass Sie sich auf der Ideallinie und somit der schnelleren Außenbahn befinden. Während Sie nun frühzeitig das Gaspedal ins Bodenblech treten können, muss sich Ihr zähneknirschender Kollege damit gedulden, bis er die enge Kurveninnenseite gefahrlos passiert hat. Dieses Manöver ist nur dann von Erfolg gekrönt, wenn auch Ihr Nebenmann die Nerven bewahrt und nicht ins Schleudern gerät! Von Ihrem Teamchef ist Ihnen dafür ein dickes Lob sicher!

Die Formel 1 im Internet

Sie wollen mehr Infos rund um die Formel 1? Kein Problem. Wir haben die besten Seiten für Sie zusammengetragen.



Natürlich finden Sie auch aktuelle Infos zur realen und virtuellen Formel 1 im Internet. Da *F1 2000* noch sehr jung ist, werden Sie diesbezüglich nur sehr schwer fündig. Haben Sie noch ein paar Wochen Geduld und sehen Sie dann unter http://www.powies.net/F1racing nach. Bestimmt finden Sie einen Link zur aktuellen Saison aus dem Hause Electronic Arts.

Deutschsprachige Infos und Statements rund um die Welt der realen Formel 1 erhalten Sie unter http://seite1.web.de/Sport/Motorsport.



Knochentrockene, aber dafür fundierte englischsprachige Nachrichten, die auch hinter den Kulissen berichten, können Sie unter http://www.atlasf1.com/news/index.html erfahren.

C

C&C 3: Feuersturm

Diesmal widmen wir uns voll und ganz der Kampagne der glorreichen Bruderschaft von NOD. Für Kane!!!

FAKTEN	ENTWICKLER **Westwood**	VERTRIEB **Electronic Arts**	PREIS **Ca. DM 40,-**	ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich**	USK **Ab 16 Jahren**

Mission 1: Operation Neustart



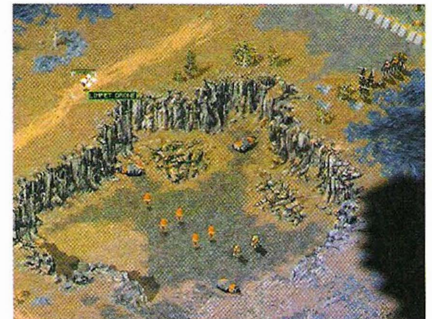
Mission 2: Saat der Zerstörung



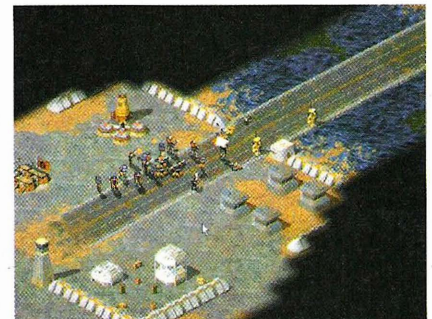
C

Mission 3: Tratos letzter Kampf

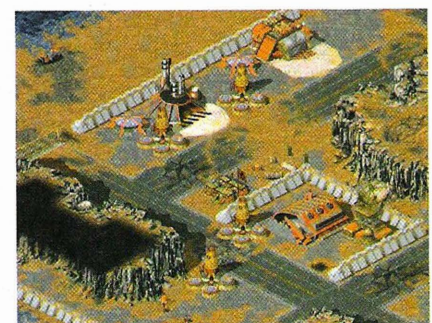
1. Zuerst die feindlichen Einheiten vor der kleinen Basis ausschalten, danach eine Drohne auf dem Weg platzieren.
2. Die kleine Basis übernehmen und um jeden Preis halten.
3. Mit weiteren Drohnen unauffällig Kraftwerke aufstöbern.
4. Unbedingt den Bauhof hinter der Brücke einnehmen und dort eine Basis errichten.
5. Nachdem die Kraftwerke zerstört sind, schleusen Sie ein Team zu Ihrem Opfer.



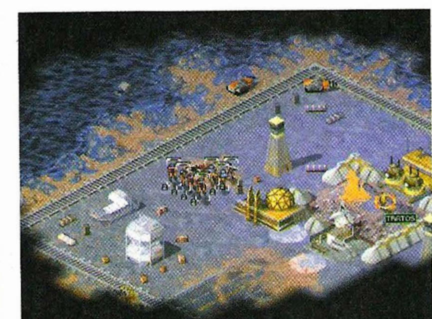
VORBEREITUNG Ist die Infanterie erledigt, platzieren Sie eine Drohne direkt auf dem Weg.



ANGELOCKT Mit Ihrer kleinen Truppe locken Sie weitere Einheiten über die Brücke.



ÜBERNAHME Jetzt können Sie ungehindert den gegnerischen Bauhof und die Raffinerie einnehmen.



ATTENTAT Das gesuchte Opfer versteckt sich wohl behütet in der nordöstlichen Basis.

Mission 4: Auslöschung aller Mutanten

1. Im Schutz der Felsen Basis errichten und sofort Verteidigung aufbauen.
2. Rasch die mutierten Tiberiumfelder zerstören (am besten mit Artillerie).
3. Nach und nach die Stellungen aus dem Weg räumen.
4. Die gegnerische Hauptbasis von zwei Seiten in die Zange nehmen.

Stellung

Stellung

Stellung

Stellung

Stellung

Basis

Start

Mission 5: Flucht vor CABAL



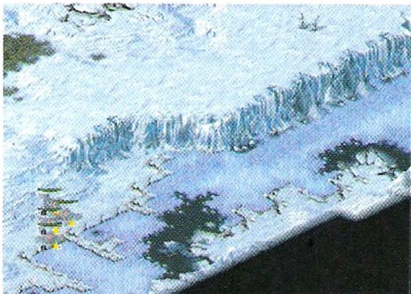
1. Zusammen mit der kleinen Verstärkungstruppe auf der nördlichen Anhöhe machen Sie sich vorsichtig auf den Weg nach Westen.
2. Gehen Sie unbedingt den Patrouillen aus dem Weg.
3. Schleichen Sie durch den Hintereingang zum Flugfeld und reparieren Sie schnell das beschädigte Zielgebäude. Sofort rücken feindliche Einheiten an.
4. Machen Sie sich schleunigst aus dem Staub zu Ihrem Fluchtfahrzeug.

C

Mission 6: Die Stunde der NOD



1. Unbedingt Kämpfe vermeiden – den Patrouillen immer ausweichen.
2. Die Tarnpanzer einzeln über den vereisten Fluss schicken.
3. In der Felsbucht die Panzer postieren und nur kurze Schüsse abgeben.
4. Lenken Sie die Bomber ab, während Sie Ihre Ingenieure einschleusen.



DÜNNES EIS Achten Sie auf das brüchige Eis, wenn Sie Ihre Panzer darüberfahren lassen.



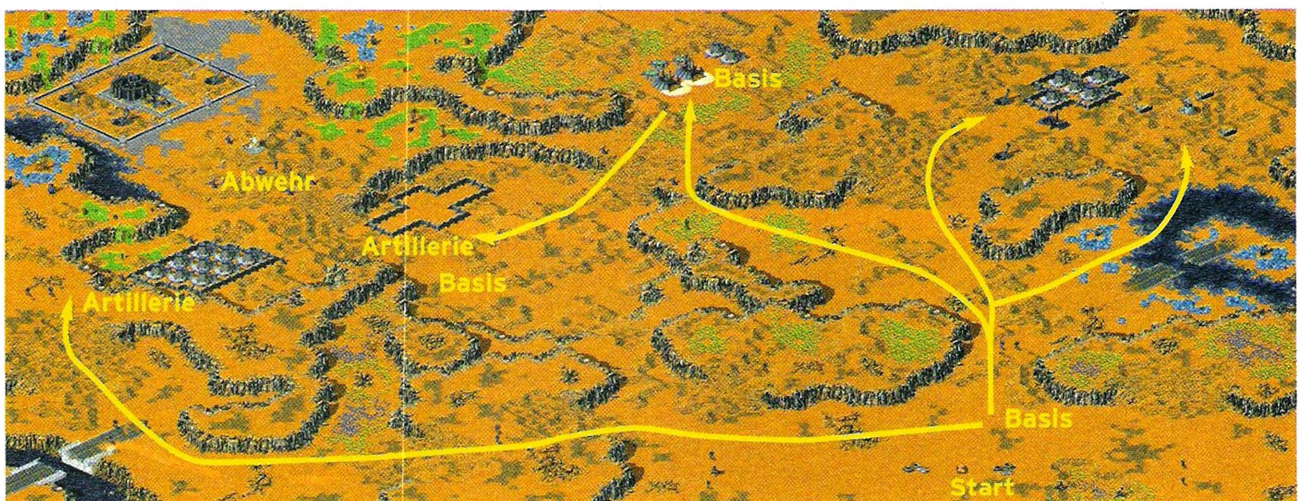
UNBEMERKT An dieser Stelle können Sie Ihre Tarnpanzer völlig problemlos parken.



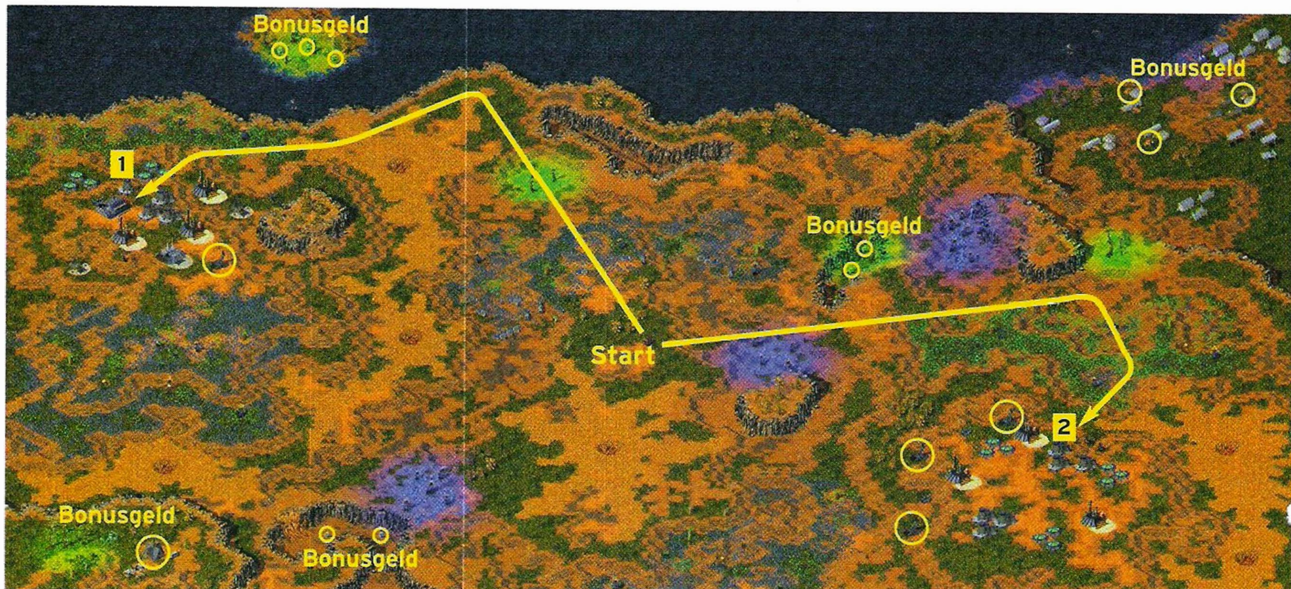
ABLENKUNG Koordinieren Sie den Angriff auf das Zielgebäude und die Übernahme des Radars gut.

Mission 7: Tag der Vergeltung

1. Sofort bei den Felsen eine Basis errichten und eine starke Verteidigung nach Norden und Westen errichten. Igeln Sie sich richtig ein.
2. Zuerst den Außenposten im Norden angreifen.
3. Die Raffinerien im Nordwesten übernehmen und dort eine zweite Basis errichten. Errichten Sie auch hier eine wirksame Verteidigung.
4. Bauen Sie zwei starke Artilleriestreitmächte auf.
5. Rufen Sie bei der großen Maueranlage eine dritte Basis ins Leben.
6. Zerstören Sie die Kraftwerkanlage im Westen.
7. Danach mit geballter Kraft auf die Hauptbasis im Nordwesten. Konzentrieren Sie sich dabei zunächst auf die vorgelagerte Abwehrstellung.

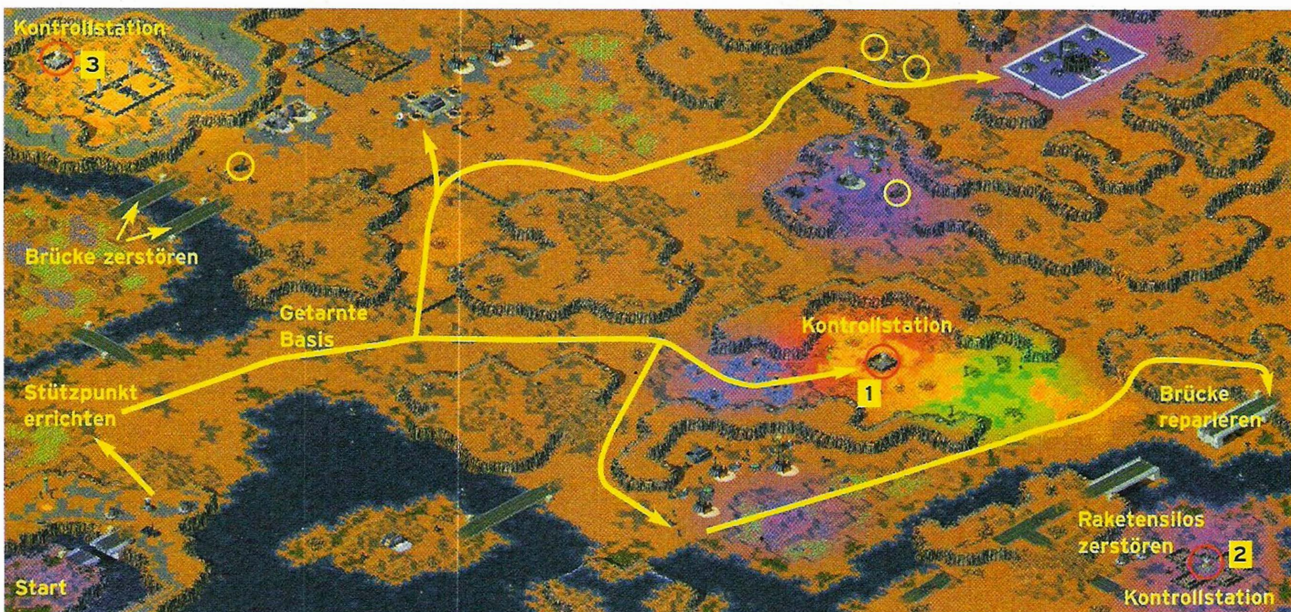


Mission 8: Sammlerjagd



1. Die mobile Waffenfabrik am Startpunkt aufstellen und Stealth-Panzer sowie Teufelszungen bauen. Nach einiger Zeit wird das Dorf im Nordosten angegriffen. Eilen Sie den Bewohnern zur Hilfe.
2. Die Rebellen vernichten die orangefarbenen Pflanzen westlich von Ihrer Waffenfabrik. Warten Sie ab, bis Sie an der Küste im Norden entlang nach Westen vorstoßen können. Zerstören Sie als Erstes den Bauhof und dann die restliche Basis.
3. Reparieren Sie angeschlagene Einheiten und vergessen Sie nicht, eine mobile Sensoreinheit zu produzieren, da die Rebellen ihre Basis im Südosten mit einem Stealth-Generator tarnen. Bauen Sie so viele Stealth-Panzer und Artillierien wie möglich (LKWs zerstören und Bonusgeld einsammeln!). Fallen Sie in die Basis von Nordosten ein, um nicht direkt auf die gegnerischen Obeliske und Lasertürme zu laufen. Schneiden Sie den Verteidigungsanlagen durch Zerstörung der Kraftwerke die Stromzufuhr ab und zerstören Sie dann den Rest des feindlichen Stützpunktes.

Mission 9: Der Kern des Problems



1. Versuchen Sie, die feindlichen Truppen so lange abzuwehren, bis die Untergrund-BMTs zur Verstärkung kommen. Zusammen mit den Teufelszungen lässt sich der Vorposten leicht übernehmen. Achtung: Gebäude nicht zerstören, sondern mit Ingenieuren einnehmen.
2. Errichten Sie mit dem mobilen Baufahrzeug einen Stützpunkt in Nähe des Tiberiumfeldes im Norden und tarnen Sie ihn mit einem Stealth-Generator. Zwei Obeliske halten Fußtruppen und einheimische Lebensformen fern (Basis mit Schutzwall umgeben).
3. Östlich Ihres Stützpunktes befindet sich eine getarnte Basis. Nehmen Sie mit Harpyien die Moloche auseinander und zerstören Sie mit Stealth-Panzern sofort den Bauhof. Weiter nach Norden und Osten arbeiten.
4. Die drei Kontrollstationen müssen mit Ingenieuren eingenommen werden. Für die Station ganz im Südosten müssen Sie die Brücke reparieren. Tipp: Bei der Kontrollstation im Südosten befinden sich die Raketensilos. Je schneller Sie dorthin vorstoßen, desto schneller können Sie auch die Raketen-Angriffe stoppen.
5. Bevor Sie die dritte Station im Norden einnehmen, unbedingt etwa 10 Artillerien und 4 Obeliske bauen. Sobald das Abwehr-System ausgeschaltet ist, marschiert der „Defender" auf Ihre Basis zu. Etwa 15 Stealth-Panzer dienen als Puffer zwischen Artillerien/Obelisken und dem „Defender".

Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

The Sims

Im Radio und in der HiFi-Anlage der Sims können Sie eigene Musikstücke abspielen, wenn Sie die eingestellten Sender nicht mehr hören können. Ihre Musikstücke müssen dafür im MP3-Format vorliegen. Kopieren Sie einfach eine beliebige Anzahl von Musiktiteln in eines der Unterverzeichnisse des Verzeichnisses „\The Sims\Music\Stations\". Das Verzeichnis „Classica\" steht für den klassischen Musiksender, „Rock\" für den Rocksender etc.

Wenn Sie die alten Musikstücke wieder hören möchten, müssen Sie nur die Musikstücke aus diesen Verzeichnissen löschen. Das Spiel verwendet dann wieder die Musik von der CD.

Attila Pohlmann

Für die folgenden Tipps müssen Sie einen männlichen Sim spielen. Alle Tipps sind natürlich mit leichten Variationen auch für das weibliche Geschlecht zutreffend.

Wenn Ihr Sim gerade die Nachbarin küsst und sie umarmt, kann es passieren, dass es der Nachbar sieht und herüberkommt, um Ihnen eine Ohrfeige zu geben. Dadurch sinkt der Spaßfaktor Ihres Sims. Lustigerweise können Sie dem Nachbarn aber das Schlagen verbieten, indem Sie das Symbol in der Warteschlange oben links einfach wegklicken. Genauso können Sie verfahren, wenn nachts ein Geist bei Ihrem Sim vorbeischaut und ihn ängstigen möchte. Ein kurzer Klick und dem Geist wird das Ängstigen verwehrt.

Martin Röth

Dieser Geld-Cheat funktioniert auch in der deutschen Version. Öffnen Sie mit STRG + SHIFT + C das Fenster für die Cheateingabe. Hier geben Sie den Cheat-Code „rosebud" ein und führen ihn aus. Öffnen Sie nun ein zweites Mal das Cheatfenster und geben Sie die folgende Zeichenfolge ein: „!;!;!;!;!;!;!;!;!; !;!". Für jedes Ausrufezeichen erhalten Sie 1.000 weitere Simoleons auf Ihr Konto gutgeschrieben.

Marvin Brischke



SCHUMMELN ERLAUBT Mit dem „rosebud"-Cheat können Sie in kürzester Zeit unerwartete Reichtümer ansammeln. Auf diese Weise können Sie gleich zu Beginn des Spieles eines der großen Häuser kaufen.

Sie können kostenlos Essen einkaufen, wenn Sie, kurz bevor der Sim das Essen bezahlen will, den Befehl aus der Warteschlange streichen. Der Sim legt das Essen dann auf den Boden und Sie müssen es nur aufheben.

Timo Peters

Majesty

Egal, was Sie benötigen – ob mehr Geld, alle Zaubersprüche oder aufgefüllte Lebenspunkte – mit diesen Cheat-Codes bleibt bei Majesty kein Wunsch unerfüllt.

Drücken Sie während des Spiels die ENTER-Taste, um ein kleines Fenster zu öffnen. In diesem Fenster können die folgenden Cheat-Codes eingegeben werden:

FRAME IT	Zeigt die Bilder pro Sekunde an.
GIVE ME POWER	Alle Zaubersprüche stehen zur Verfügung.
BUILD ANYTHING	Alles kann ohne Beschränkung gebaut werden.
VICTORY IS MINE	Sie gewinnen das aktuelle Szenario.
CHEEZY TOWERS	Die Reichweitenbegrenzung der Zaubersprüche ist aufgehoben.
RESTORATION	Die Lebenspunkte aller Einheiten werden aufgefüllt.
REVELATION	Die gesamte Karte wird aufgedeckt.
FILL THIS BAG	Sie erhalten 10.000 Goldstücke.

Wenn Sie einen der Cheat-Codes erfolgreich eingeben, erscheint kurz darauf eine Bestätigungsnachricht auf dem Bildschirm. Jetzt ist der eingetippte Cheat aktiviert.

Markus Hündgen



Star Trek: Armada

Drücken Sie während des Spiels die Enter-Taste und tippen Sie die folgenden Codes ein:

KOBAYASHIMARU Die aktuelle Mission wird erfolgreich beendet
SHOWMETHEMONEY Sie bekommen mehr Geld
PHONEHOME Chat-Liste im Mehrspielermodus anzeigen
SCREWYOUGUYSIMGOINGHOME Boot-Liste im Mehrspielermodus anzeigen
CANOFWHOOPASS Künstliche Intelligenz der eigenen Schiffe einschalten

Stefan Trebeß

Need for Speed: Porsche

Wenn Sie in *Need for Speed: Porsche* nach einigen Turnieren etwas Geld angespart haben, können Sie durch den Handel mit Gebrauchtwagen viel Geld verdienen. Kaufen Sie dazu einfach einen beschädigten Gebrauchtwagen auf und reparieren Sie ihn. Klicken Sie dann sofort auf „Verkaufen", wobei Sie den momentanen Wert des Wagens immer am unteren rechten Bildschirmrand erkennen können. Klicken Sie jetzt auf „Zurück" und



ROLLENDE WERTANLAGE **Die Autos in NfS: Porsche gewinnen mit der Zeit an Wert. In wenigen Jahren steigt der Wert des 356 A 1600 Super Cabriolets um das 5- bis 7-Fache.**

Sie erhalten sofort ein Angebot für den Porsche. So können Sie z.B. einen Wagen für 50.000 DM kaufen, ihn für 7.500 DM reparieren und dann für 65.000 DM weiterverkaufen. Dies können Sie beliebig oft wiederholen und sich so bald jeden Wagen leisten.

Felix Jezek

Ein weiterer Trick, um in *Need for Speed: Porsche* an mehr Geld zu kommen, ist dieser: Kaufen Sie, sobald Sie etwas Geld übrig haben,

Sammeln Sie auch Porsches?

einige Fahrzeuge auf Halde. Da mit jedem gewonnenen Turnier die Jahre vergehen und neue Modelle auf den Markt kommen, gewinnen die nicht mehr als Neuwagen erhältlichen Modelle an Wert. Besonders die folgenden Modelle lohnen sich:

Modell 356 1100 Cabriolet
Modell 356 1300 Cabriolet
Modell 356 1500 Cabriolet
Modell 356 A 1600 Super Cabriolet
Modell 356 A 1600 Super Speedster

Der Wert dieser Modelle steigt bis zu Beginn der „Goldenen Ära" etwa auf das 5- bis 7-Fache ihres ursprünglichen Kaufpreises.

Eine ähnlich hohe Wertsteigerung erfährt das Modell 550 Spyder, welches Sie ab der „Goldenen Ära" käuflich erwerben können. Der Kaufpreis liegt bei 50.000 DM und der Verkaufspreis zu Beginn der „Modernen Ära" bei knapp 350.000 DM.

Clemens Backé

Wenn Sie zwischen den einzelnen Etappen eines Evolutions- oder Werksfahrerspiels speichern möchten, müssen Sie das Spiel verlassen und die Datei „SaveData" im *NfS5*-Verzeichnis in ein anderes Verzeichnis sichern. Wenn Sie im folgenden Rennen nicht wie gewünscht abschneiden, brauchen Sie das Spiel nur abermals zu verlassen und die gesicherte Datei zurückzuspielen.

Jochen Sailer

Dark Project 2

Wenn Sie wieder einmal knapp bei Kasse sind, dann probieren Sie einfach diesen Cheat aus.

Sie können die Datei „dark.cfg" editieren, um gleich zu Beginn jeder Mission mehr Geld zur Verfügung zu haben. Fügen Sie dazu einfach die Zeile „cash_bonus #" irgendwo in der Datei ein, wobei cas # für die gewünschte Geldsumme steht.

Mit der Tastenkombination STRG + ALT + SHIFT + ENDE können Sie die aktuelle Mission erfolgreich beenden und die nächste Mission starten.

Aufgrund eines kleinen Programmierfehlers können Sie das Geld, welches Sie in den einzelnen Missionen finden, leicht vermehren. Speichern Sie das Spiel dazu kurz vor dem Ende einer Mission ab und laden Sie nach dem Beenden der Mission diesen Spielstand wieder ein. Wenn Sie die Mission nun abermals beenden, haben sich die beiden Kontostände addiert. Dies können Sie beliebig oft wiederholen, so dass Sie den gesamten Laden vor der nächsten Mission aufkaufen können.

Timo Weber

Ultima 9

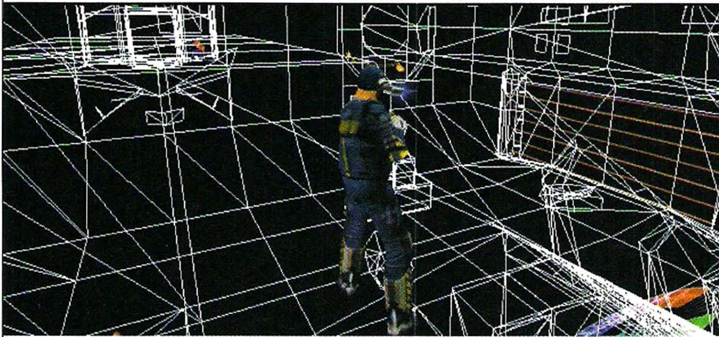
Schon zu Beginn des Spieles können Sie mit einem Trick an eine starke Waffe kommen. Im Palast von Lord British finden Sie in der Waffenkammer eine Vitrine, in welcher ein Breitschwert ausgestellt wird. Speichern Sie hier das Spiel ab und wenden Sie den „Windstoß"-Zauberspruch auf das Schwert an. Nach einigen Versuchen sollte es Ihnen gelingen, das Schwert aus der Vitrine herauszublasen. Falls es Ihnen nicht gelingt oder das Schwert an einer unerreichbaren Stelle landet, können Sie einfach den alten Spielstand wieder einladen und es nochmals probieren.

Sebastian Magnus

Aufgrund von Fehlern in der KI von *Ultima 9* können Sie Gegner gefahrlos beseitigen. Wenn Sie sich beispielsweise in einem Haus mit einer Treppe befinden, gehen Sie

Messiah

Wo ist der Flammenwerfer, wie umgehe ich die Künstliche Intelligenz und wie komme ich in den Gottmodus? Diese Cheats helfen Ihnen weiter!



RÖNTGENBLICK Mit diesen Cheats können Sie die gesamten Umgebungstexturen abschalten, so dass Sie durch alle Wände sehen können und Gegner früher bemerken.

Drücken Sie im Spiel die ESC-Taste und tippen Sie dann die folgenden Cheat-Codes ein. Achten Sie darauf, nicht zu schnell oder zu langsam zu schreiben, und machen Sie keine Pausen zwischen den einzelnen Buchstaben.

ucantkillme	Aktiviert den Gottmodus. Nur für Bob, nicht für beherrschte Kreaturen.
fleshnblood	Gottmodus wieder abschalten
braindead	Künstliche Intelligenz abschalten
einstein	Künstliche Intelligenz einschalten
icantsee	Sichtfeld der Künstlichen Intelligenz abschalten
icanseeu	Sichtfeld der Künstlichen Intelligenz einschalten
freezecam	Kamera einfrieren
toohardforme	Das aktuelle Spiel beenden
charwireon	Charakter wird als Gittermodell dargestellt
charwireoff	Charakter wird normal dargestellt
worldwireon	Die Umgebung wird als Drahtmodell dargestellt
worldwireoff	Die Umgebung wird normal dargestellt

Die folgenden Codes werden wie die vorherigen eingegeben. Sie lassen diverse Gegenstände und Personen erscheinen.

gamespot	Munition
voodooextreme	Bazooka
softwarebuys	Granaten
weldme	Schweißbrenner
buzzbuzz	Kettensäge
boomstick	Pumpgun
rapidfire	Maschinengewehr
slicendice	Maimer
lightmeup	Flammenwerfer
cooloff	Pak Gun
bigbang	Bazooka
coolfx	Maser
stickaround	Harpune
illbeback	Munition
getsome	Granaten
lcop	Light Cop
mcop	Medium Cop
hcop	Heavy Cop
rcop	Riot Cop
guncmndr	Gun Commander
incharge	Domina
mynightmare	Armored Behemoth
cantseemyface	Welder
workinman	Worker
egghead	Scientist
glowstick	Radiation Worker
heydoc	Medic
smellyguy	Chot 1
nohygiene	Chot 2
idontdance	Chot 3
scumbucket	Chot 4
chotling	Chot Dwarf
smellysteroids	Chot Behemoth
fungirl	Fungirl
workit	Prost 1
mansdream	Prost 2
specialguy	Hung
averagejoe	Male Dweller 1
averagejack	Male Dweller 2
averagejohn	Male Dweller 3
janeplain	Female Dweller 1
jillplain	Female Dweller 2
femfatale	Subgirl 1
nastyone	Subgirl 2
varmint	Rat
bestfriend	Barman
bringmeadrink	Waitress
bustamove	Dancer 1
cutarug	Dancer 2
mixalot	DJ
tophat	Pimp Daddy
onsteroids	Behemoth
addedfirepower	Offensive Bot
keepmecompany	Companion Bot
letmein	Bouncer

Christian Raab

Cheaten Sie auch so gerne?

die Treppe einige Stufen herunter oder hinauf, so dass sich Ihr Gegner über bzw. unter Ihnen befindet. Von dieser Position aus können Sie ihn, ohne Schaden zu nehmen, beseitigen. Ähnlich können Sie verfahren, wenn Sie an der frischen Luft sind. Suchen Sie sich einen Felsklotz und locken Sie den Gegner dorthin. Sobald Sie auf den Stein geklettert sind, können Sie den Gegner ohne Gegenwehr von oben bekämpfen.

Philipp Schachtschneider

Unreal Tournament

Wenn Sie schon des Öfteren die Saltos der Bots bestaunt haben, wird Sie dieser Trick sicherlich erfreuen. Drücken Sie zwei Mal schnell hintereinander auf die Vorwärtstaste und schon macht Ihr Charakter einen Salto nach vorne. Dieser Sprung ist etwas schneller und weiter als der normale Sprung, dafür springen Sie aber nicht so hoch. Wenn Sie sich vergewissern wollen, dass Sie den Sprung wirklich richtig machen, können Sie mit der Tabulator-Taste die Konsole aufrufen. Dort wechseln Sie mit „iamtheone" und danach „behindview 1" in die Ansicht von hinten. In diesem Modus können Sie den Salto gut beobachten. Mit „behindview 0" wechseln Sie wieder in die normale Ansicht.

Timo John

Lego Racers

Blitzstart

Um einen Blitzstart hinzulegen müssen Sie einfach nur in dem Moment auf den Beschleunigungsknopf drücken, in dem die Anzeige von 3 auf 2 umspringt.

Abkürzungen:

KAISERLICHER GRAND PRIX: Schießen Sie am Ende der dritten Kurve im Tunnel gegen die Fässer.



FINSTERWALD FAHRT: Kurz bevor Sie zu der Brücke kommen, befindet sich links ein Tunnel.
WILDE WÜSTENSTRECKE: Schießen Sie auf die Sphinx und ein Geheimgang öffnet sich.
UGGA-INSEL-UMRUNDUNG: Nach der zweiten Kurve erscheint links eine Statue, hinter der Sie durch den Sand abkürzen können. Weiterhin können Sie am Anfang des Tunnels abkürzen, indem Sie an der linken Wand entlangfahren.
RENNBAHN DER KÖNIGLICHEN RITTER: Fahren Sie kurz vor der Brücke rechts durch das Gras.
EISPLANETEN-PFAD: Gleich nach der langen Eiskurve ist links ein Weg.
AMAZONAS-ABENTEUER-AUTOBAHN: Nach dem Start ist links ein Wasserfall, durch den Sie hindurchfahren können.
TOTENKOPF-PASS: Nach dem Totenkopf-Wachturm müssen Sie die Linkskurve möglichst weit außen nehmen, um die Abkürzung am Ende der Kurve links zu erwischen.
TEMPEL TRAMPELPFAD: Wenn Sie nach dem Start direkt hinter die rechte Statue fahren, werden Sie einen fast unsichtbaren Pfad finden, der Sie zu einer Erhebung mit einem Altar führt.
ALIEN ASTEROIDEN RALLYE: Nach dem Generator, der mit Blitzen um sich schleudert, kommt eine Linkskurve. Um den Geheimweg freizulegen, müssen Sie einfach auf die rechte schräge Wand mit einem Geschoss schießen.
ROCKET RACER RENNEN: Schiessen Sie an der Weggabelung auf die Wand vor Ihnen. Die Wand öffnet sich dann und Sie können in ein Wurmloch fahren.

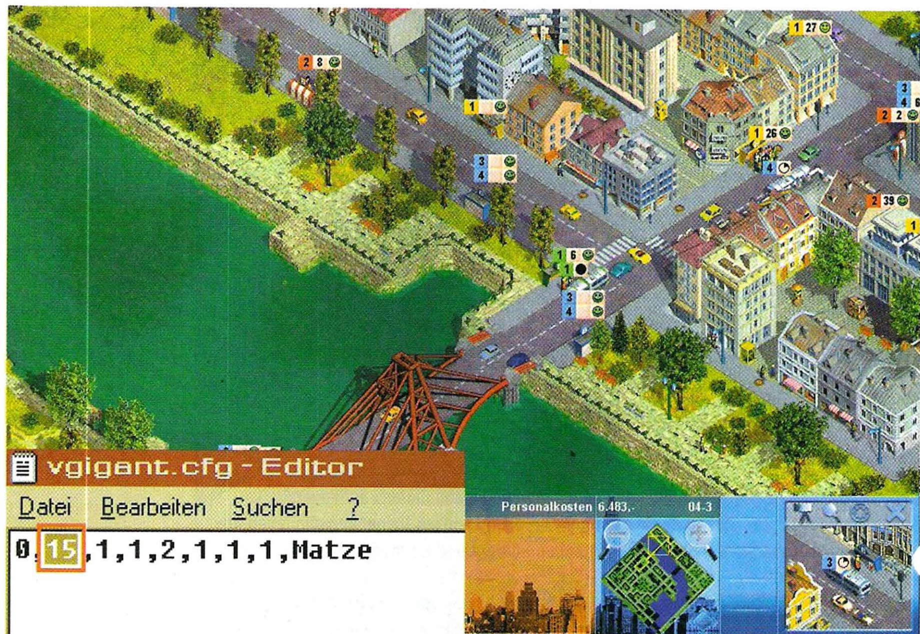
Wolfgang Aschenbrenner

Verkehrsgigant

Nach einer kleinen Veränderung in der Datei „vgigant.cfg" können Sie von Anfang an alle Missionen im Spiel anwählen. Laden Sie dazu die Datei in einen Texteditor wie das Windows Notepad ein und verändern Sie den zweiten Wert in dieser Datei. Dieser beschreibt die Anzahl der freigeschalteten Missionen. Sobald Sie hier die Zahl 15 einsetzen, sind alle Missionen frei anwählbar.

Matthias Ehmke

Gigantisch viel Verkehr



KLEINE VERÄNDERUNG, GROSSE WIRKUNG Alles, was Sie tun müssen, ist, einen Wert in der Datei „vgigant.cfg" zu ändern. Dadurch können Sie von Anfang an jede einzelne Mission direkt anwählen.

Planescape Torment

Wenn Sie in die „Staubmenschen Bar" in der Nähe des „Staubmenschen Denkmals" gehen, treffen Sie auf einen Staubmenschen mit dem Namen „Mochai". Sprechen Sie ihn an und Sie werden merken, dass er gar kein Staubmensch ist. Sobald Sie ihn darauf ansprechen, wird er Ihnen 50 CP geben. Jetzt können Sie beliebig oft mehr Geld fordern und werden jedes Mal weitere 25 CP bekommen.

Daniel Schöne/Alexander Schlegel

Der folgende Trick, um an unbegrenzt viel Gold zu kommen, ist leider etwas aufwendig, dafür kann man aber an jede gewünschte Menge Geld kommen. In der Gießerei der Göttermenschen im unteren Teil Sigils werden Sie aufgefordert, drei Aufgaben zu erfüllen, um von den Göttermenschen aufgenommen zu werden.

Um die erste dieser Aufgaben zu erfüllen, müssen Sie etwas schmieden. Die zweite Aufgabe erwartet von Ihnen die Lösung eines Mordfalls und um die dritte Aufgabe zu erfüllen, müssen Sie den Selbstmord von Sardoz verhindern.



GOLD(K)ES(S)EL Am Kessel können Sie unbegrenzt viel Erz zu Gegenständen verarbeiten. Damit können Sie sich für das weitere Spiel ein solides Geldpolster schaffen.

Schauen Sie zuerst bei Nadilin, dem Schreiber, in der Haupthalle vorbei. Dort kaufen Sie für 40 CP das passende Arbeitswerkzeug (Hammer/Zange/Schürze) und gehen zum Aufseher Thildon, der in der Haupthalle patrouilliert. Sprechen Sie diesen auf das benötigte Eisenerz an. Thildon wird Ihnen daraufhin einen Klumpen Erz in die Hand drücken. Wenn Sie ihn erneut ansprechen, gibt er Ihnen einen weiteren Klumpen Erz. Dies können Sie unbegrenzt oft wiederholen, legen Sie einfach jedes Mal den Erzklumpen auf den Boden, bevor Sie den Aufseher wieder ansprechen. Das Eisenerz bringt im Verkauf 7 CP. Wenn Sie aus dem Erz aber etwas schmieden, ist der Gewinn noch höher. Gehen Sie dazu zu dem leeren Kessel, der am Rand des riesigen Kessels steht. Hier können Sie verschiedene Gegenstände schmieden:

Ein Stilett („Stilett von hoher Qualität"), welches im Verkauf etwa 60 CP einbringt, ein Vorschlaghammer („Vorschlaghammer von hoher Qualität"), der im Verkauf 75 CP einbringt, und eine Axt („Streitaxt der Qualität"), die sich ebenfalls für 40 bis75 CP verkaufen lässt.

Jedes Mal, nachdem Sie etwas geschmiedet haben, sagt der Namenlose, er wolle es jetzt vorzeigen, um zu sehen, ob die Aufgabe erfüllt wurde. Machen Sie dies aber erst, wenn Sie genügend Geld zusammenhaben. Denn sobald Sie diese Aufgabe erfüllt haben, können Sie keine weiteren Gegenstände mehr schmieden. Nach dem Schmieden können Sie natürlich auch das Werkzeug verkaufen.

Christoph Maier

Star Wars: Force Commander

Einheiten verdoppeln

Wenn eine Trägereinheit zerstört wird, sollten Sie die Einheit exakt in dem Moment entfernen, in dem sie explodiert. Wenn Sie den Zeitpunkt genau erwischen, haben Sie danach die Einheit verdoppelt.

Schnellere Einheiten

Klicken Sie auf „Release Patient", wenn ein imperiales Fahrzeug repariert wird. Die Einheit wird sich jetzt schneller bewegen.

Unbegrenzt viele Kommandopunkte (für Version 1.1./US)

Erstellen Sie einen neuen Spieler mit Namen „TheGalaxyIsYours". Während des Spiels können Sie nun mit der M-Taste jeweils 500 weitere Kommandopunkte anfordern. Leider funktioniert dieser Cheat nur mit diesem neu erstellten Spieler, bereits vorhandene Spieler können keine weiteren Kommandopunkte bekommen.

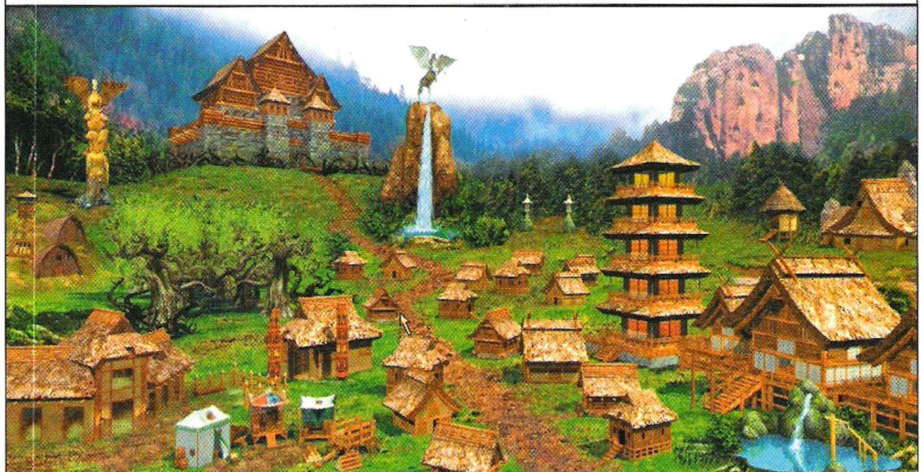
Sudden Strike (Demo)

Wenn Sie mittlere bis starke Panzer wie den Tiger, den Sturmtiger oder den Königstiger haben und dazu noch über ein Baufahrzeug zum Reparieren verfügen, dann sollten Sie, wenn vorhanden, mit den Panzern in ein Minenfeld fahren. Notfalls können Sie dazu auch selber eines anlegen. Die Panzer bekommen für jede Mine, über die sie fahren 200-400 Erfahrungspunkte. Danach können Sie die Panzer reparieren und wiederum mit ihnen in das Minenfeld hineinfahren. So bekommen Ihre Panzer schnell eine hohe Erfahrungsstufe und sind effektiver im Kampf.

Klären Sie grundsätzlich immer auf, bevor Sie einen Angriff starten. Bewährt haben sich dabei Scharfschützen (Sniper), die sich im Gebüsch oder Wald vorkämpfen. Im Hintergrund sollte eine weit reichende Artillerie warten, um auftauchende Feinde sofort zu eliminieren. Normalerweise machen die Einheiten immer sehr große Schritte. Wenn Sie die Ein-

Heroes Of Might & Magic 3

Die folgenden Cheat-Codes werden während des Spieles eingegeben. Drücken Sie vor jedem Cheat kurz die Tabulator-Taste, um ein kleines Eingabefeld zu öffnen.



AUF EINEN SCHLAG Mit dem Cheat-Code „nwczion" können Sie eine Stadt auf einen Schlag komplett ausbauen. So können Sie von Anfang an bereits die stärksten Einheiten bauen.

nwctheconstruct	100.000 Gold und 100 Einheiten von jedem Grundstoff
nwcthereisnospoon	999 Mana und jeder Zauberspruch ist im Zauberbuch eingetragen
nwczion	Jedes Gebäude ist in der angewählten Stadt gebaut
nwclotsofguns	Die angewählte Armee verfügt über jede Kriegsmaschine
nwcphisherprice	Eine alternative Farbpalette wird verwendet
nwcagents	Ein freier Einheitenplatz in dieser Stadt wird mit zehn Schwarzen Rittern aufgefüllt
nwctrinity	Ein freier Einheitenplatz in dieser Stadt wird mit fünf Erzengeln aufgefüllt
nwcoracle	Die Schatzkarte ist komplett aufgedeckt
nwcwhatisthematrix	Die Landkarte ist komplett aufgedeckt
nwcneo	Der angewählte Held steigt einen Level auf
nwcignoranceisbliss	Die gesamte Landkarte wird wieder verdeckt
nwcbluepill	Das gegenwärtige Spiel wird verloren
nwcfollowthewhiterabbit	Die angewählte Einheit hat maximales Glück
nwcmorpheus	Die angewählte Einheit hat maximale Moral
nwcnebuchadnezzar	Die angewählte Einheit kann unbegrenzt weit laufen
nwcredpill	Die aktuelle Mission wird gewonnen

Steffen Geier



heiten aber erst in die Richtung ausrichten, in die sie gehen sollen, und dann die Leertaste zum Vorwärtsgehen verwenden, machen sie kleinere Schritte.

Greifen Sie gegnerische Geschütze mit Scharfschützen und nicht, wie in der Anleitung beschrieben, mit Maschinengewehrschützen an. Mit MGs werden die Geschütze meist zu stark beschädigt. Am einfachsten erobern Sie solche Geschütze, wenn Sie sich, wie oben beschrieben, mit einer Kombination aus Scharfschützen und weit reichenden Geschützen anschleichen und alle Bewacher ausschalten. Sobald alle Wachen weg sind, können Sie mit den Scharfschützen die Besatzung des Geschützes ausschalten und dann mit einem Offizier das Geschütz übernehmen. Offiziere haben den Vorteil, mit ihrem großen Sichtradius etwa noch in der Umgebung versteckte Einheiten schneller zu entdecken.

Daniel Pieper

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Egal, in welchem Modus Sie sich befinden: Hier sind die wichtigsten Cheats wie zum Beispiel unbegrenzte Munition und alle Waffen.

Drücken Sie im Spiel die ESC-Taste, um das Spiel zu pausieren. Hier können Sie dann die folgenden Codes eingeben:

Cheat	Spielmodus	Wirkung
painless	Jeder	Gottmodus
fogging	Jeder	Nebel wird an- und abgeschaltet
followme	Jeder	Kamera kann bewegt werden
weapons	Schießen	Alle Waffen
ammo	Schießen	Unbegrenzt Munition
autorelord	Schießen	Automatisches Nachladen
autofire	Schießen	Maschinengewehrmodus
slowmo	Schießen	Langsame Gegner
slowrocket	Schießen	Langsame Raketen
ghost	Fahren	Sie können durch Wände fahren
nitro	Fahren	Unbegrenzt viel Nitroeinspritzung
chantastic	Fahren	Sie können schneller fahren
freeze	Fahren	Zeitlimit deaktivieren
snow	Fahren	Sie fahren bei Schnee
susonly	Fahren	Es werden nur die Räder des Fahrzeugs dargestellt
weapons	3D-Modus	Alle Waffen
ammo	3D-Modus	Unbegrenzt Munition
freeze	3D-Modus	Gegner einfrieren
targeting	3D-Modus	Automatisches Zielen einschalten
laser	3D-Modus	Laserzielgerät einschalten
ghost	3D-Modus	Sie können durch Wände laufen
followterrain	3D-Modus	Höhere Sprünge
mrbones	3D-Modus	Skelettmodus
shocked	3D-Modus	Grafikeffekt
fps	3D-Modus	First-Person-Ansicht
fragyuck	3D-Modus	Mehr Blut wird dargestellt
pillowmode	3D-Modus	Gegner haben kleine Köpfe
bighead	3D-Modus	Gegner haben große Köpfe



ABWECHSLUNGSREICH **Für die drei Spielmodi in „Die Hard 2" gibt es unterschiedliche Cheats. Sie werden aber alle auf die gleiche Weise eingegeben.**

epok1	Epok 1 beendet
epok2	Epok 2 beendet
epok3	Epok 3 beendet

Alice Kramer

Hype: The Time Quest

leben	Maximale Lebensenergie
druidik	Maximale magische Energie
protek	Maximale Schildenergie
littletroll	Lebensenergie wird wieder aufgefüllt solange Sie nichts machen
littlegogoud	Magische Energie wird wieder aufgefüllt, wenn Sie nichts machen
youngelf	Zehn blaue Pfeile
oldelf	Zehn rote Pfeile
grolot	Von jeder Sache im Inventory bekommen Sie ein weiteres Exemplar
toutundefi	Schild wird zerstört
tunnel	Kamerawinkel wird verändert
pouletfrit	Spielfigur bekommt Schuhe
wonderful	Spielfigur rennt sehr schnell
glittergold	Geld
thundergod	Gottmodus (Unsterblichkeit)
hermetik	Unbegrenzt magische Energie
houdini	Unbegrenzt viele Pfeile
end02	Barnak kann mit einem einzigen Schlag besiegt werden

Tzar: Burden of the Crown

Drücken Sie während des Spieles die ENTER-Taste, um ein Cheatfenster zu öffnen, und geben Sie dort die folgenden Cheat-Codes ein:

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP	Cheatmodus aktivieren (immer als Erstes eingeben)
HMGOD	Unsterblichkeit für die angewählte Einheit
HMREVEAL	Die gesamte Karte wird angezeigt
HMNOFOG	Der Nebel des Krieges wird entfernt
HMPETLEVA	50.000 von allen Ressourcen
HMDVALEVA	10.000 von allen Ressourcen
HMTIMER	Die Zeituhr wird angezeigt
HMBUILDOZER	Bauvorgang wird beschleunigt
HMUSURP	Sie verlieren die Kontrolle über die Hauptgebäude.
HMNOTECH	Sie können alle Einheiten bauen, egal welche Updates Sie gebaut haben
HMKINGDOM #	Die angewählte Einheit wird dem Spieler # zugesprochen (# = 1-9).
HMSPAWN #	Erstellt eine Einheit mit dem Namen #. Setzen Sie für # einen beliebigen Namen einer Einheit aus dem Spiel ein
HMNOPOP	Das Bevölkerungslimit wird auf 1.000 angehoben.

Andreas Waas

Tuning-Tipps

Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung – hier zeigen wir Ihnen, wie's geht.

In diesem Monat zeigen wir Ihnen unter anderem, wie Sie einige kleinere Programmfehler bei Dark Project 2 lösen und Ihren Rennstall bei F1 2000 und Need for Speed: Porsche aufmöbeln.

Dark Project 2

Woran kann es liegen, dass mein Spiel immer dann abbricht, wenn eine Videosequenz anfangen sollte?

Die Installationsroutine zu *Dark Project 2* fordert Sie vielleicht dazu auf, das Intel Indeo Codec zu installieren. Es ist für die Wiedergabe der Filmsequenzen vonnöten. Ist auf Ihrem System eine unvollständige oder beschädigte Version installiert, geht das Spiel trotzdem davon aus, dass Ihr Computer über einen lauffähigen Intel Indeo Codec verfügt. In diesem Fall wird *Dark Project 2* beendet, sobald eine Videosequenz dargestellt werden soll. Um das Problem zu beheben, installieren Sie das Codec („iv5play. exe" auf der zweiten CD) einfach noch einmal.

Warum ist mein Bildschirm im Spiel komplett schwarz oder es erscheinen regelmäßig schwarze Dreiecke?

Bei Grafikkarten mit den Chipsets Intel i740, Intel 810 oder Nvidia RIVA 128 kann es dazu kommen, dass *Dark Project 2* die Grafikkarte nicht korrekt anspricht. In diesem Fall können Sie zwar hören, dass das Spiel läuft – Sie sehen jedoch nur einen schwarzen Bildschirm oder auf einem Teil des Bildschirms erscheinen schwarze Dreiecke. Um das Problem zu beheben, öffnen Sie die Datei „user.cfg" im Installationsverzeichnis. Suchen Sie nach der Zeile „safe_texture_manager" und entfernen Sie das Zeichen „;" am Anfang der Zeile. Wenn Sie die Datei nun speichern, sollten die Grafikfehler nicht mehr auftauchen. Einziges Manko: Die Spielgeschwindigkeit sinkt durch diese Änderung etwas.

Warum wird der Kamera-Effekt nicht korrekt angezeigt, wenn ich das mechanische Auge benutze?

TNT-, TNT-2- und GeForce-Grafikkarten haben dabei leider ein kleines Problem. Wenn Sie ein schwarzes Flackern um die Kamerasicht sehen, können Sie eine andere Kamerasicht aktivieren, indem Sie die Datei „user.cfg" im Installationsverzeichnis (Standard: C:\Programme\ Dark2\) mit einem Texteditor wie Notepad öffnen und bearbeiten. Öffnen Sie die Datei und entfernen Sie das Zeichen „;" am Anfang der Zeile „ForceCameraOverlaySimple". Der Befehl wird aktiviert, sobald das „;" entfernt und die Datei gespeichert wird. Sie sollten auf jeden Fall zusätzlich die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte installieren.

Bei 3dfx-Karten ist das Menü heller, wenn ich die „Gammakorrektur" im Spiel verändere?

Sie können dieses Problem umgehen, indem Sie das 3dfx-Kontrollfeld im Menü „Eigenschaften von Anzeige" verwenden, um die Gammakorrektur Ihrer 3dfx-Karte anzupassen.

Das Spiel läuft mir nicht schnell genug ...

Sie können die OPTIONEN im Spiel verändern, um die Grafikgeschwindigkeit zu verbesssern. Im Menüpunkt „Sound" können Sie den Wert für Audio-Kanäle auf 4 setzen. Unter „Video" sollten Sie eine niedrigere Auflösung einstellen. Generell läuft das Spiel am schnellsten in den Modi 640x480 oder 800x600. Wählen Sie „Himmel: Niedrig", um die Details am Himmel herabzusetzen, und schalten Sie die Nebel und Wettereffekte ab. Das Spiel sieht dann zwar etwas weniger spektakulär aus, läuft jedoch schneller.

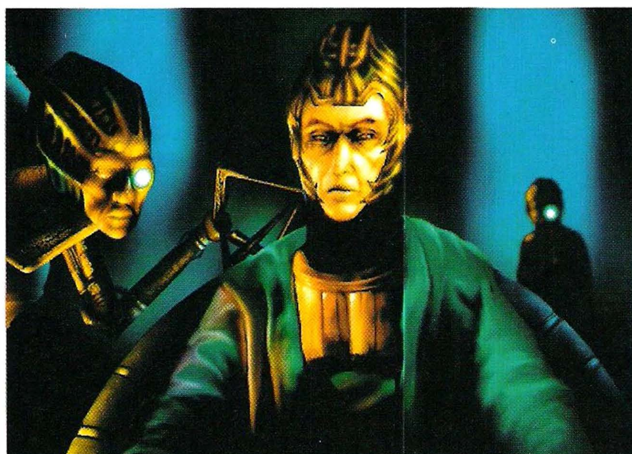
Ich habe noch ausreichend Festplattenspeicher zur Verfügung – macht eine Vollinstallation da Sinn?

Das Spiel läuft auch schneller, wenn Sie die komplette Installation durchführen. Haben Sie *Dark Project 2* bereits installiert und möchten Sie die Installationsgröße verändern, müssen Sie *Dark Project 2* nur deinstallieren und anschließend erneut installieren. Zuvor sollten Sie überprüfen, ob ausreichend Festplattenplatz zur Verfügung steht. Ihre gespeicherten Spielstände und Tastenbelegungen werden dabei nicht gelöscht.

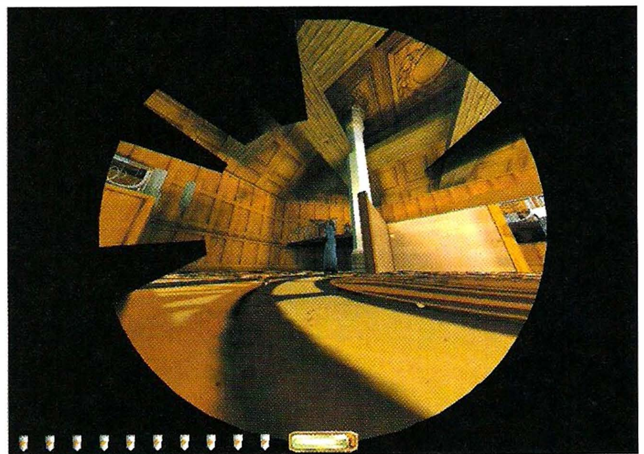
Need for Speed: Porsche

Bei meiner TNT-/TNT-2-Grafikkarte bekomme ich nur unleserliche oder unscharfe Schrift auf den Bildschirm. Was kann ich dagegen tun?

Wenn solche Probleme bei TNT- und TNT-2-Karten auftreten, sollten Sie für den Addressing-Mode-Schalter über die Steuerung für die TNT-/TNT-2-Grafikkarte folgende Einstellungen vornehmen: Non-Filtered Texel Origin: Obere linke Ecke; Filtered Texel Origin: x=0,00 Texel,

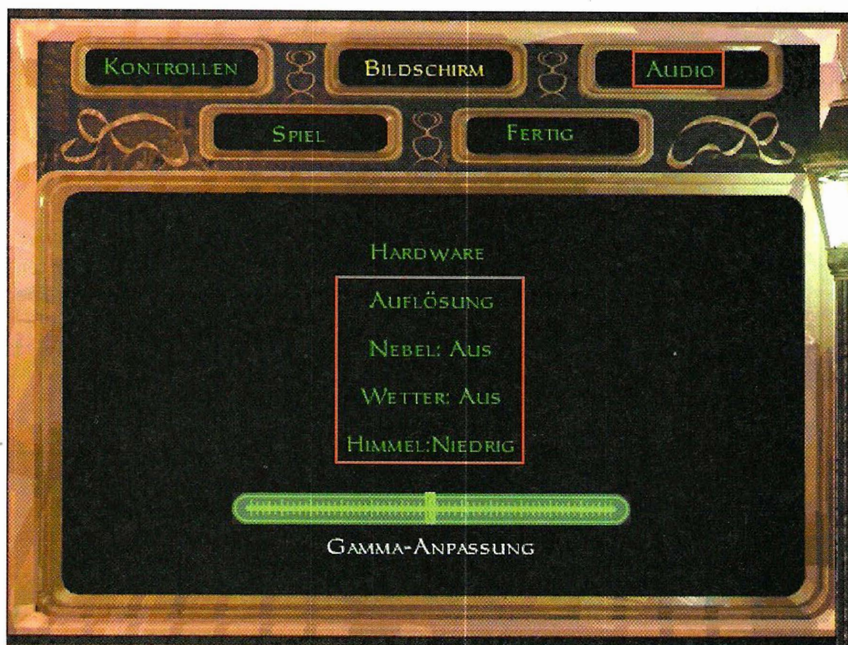


ABBRUCHREIF Bei abstürzenden Filmsequenzen sollten Sie die Videosoftware „Intel Indeo" von der Spiel-CD neu installieren.



KNICK IN DER PUPILLE Der Verzerrungseffekt des mechanischen Auges wird auf einigen Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen nicht richtig dargestellt.





DIE VOLLE KONTROLLE Um die Grafikgeschwindigkeit von Dark Project 2 enorm zu steigern, stellen Sie zum Beispiel unter dem Menüpunkt „Auflösung" eine niedrigere Bildschirmauflösung ein.

y=0,00 Texel. Das sollte die unleserliche Schrift verschwinden lassen.

Auf meiner GeForce-Grafikkarte treten Grafikfehler auf.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte verwenden. Bei einer niedrigen Bildwiederholrate und bei Verwendung von Treibern, die älter als Treiberversion 5.08 waren, sind Probleme aufgetreten.

Mit der Diamond Viper II sehen einzelne Teile meines Autos so aus, als gingen sie einfach ineinander.

Bei Diamonds TNT-Karte traten Probleme mit der Tiefenberechnung der Polygone auf. Der dafür zuständige Z-Buffer funktioniert in diesem Falle nicht sehr präzise. Dadurch sieht es so aus, als würden die Polygone ineinander übergehen – und zwar sowohl in den Optionenbildschirmen als auch während des Fahrens. Bis jetzt gibt es für dieses Problem noch keine Lösung, Diamond arbeitet allerdings daran.

Ich benutze eine GeForce-/Quadro-Karte und bei mir ist das Spiel verdammt langsam. Woran liegt's?

NFS: Porsche unterstützt die GeForce- und die Quadro-Karte bei einigen Intel-i820-Motherboards und einigen Gigabyte-GA-7IX-Athlon-Systemen nicht. Dies liegt an einem Fehler der Treiber von Nvidia und zeigt sich in einer extrem niedrigen Bildwiederholrate. Bei den aktuellen Treibern ist das Problem mit der i820- und Gigabyte-GA-7IX-Athlon-Konfiguration allerdings behoben. Die aktuellen Detonator-Treiber 3.68 finden Sie auf unserer Heft-CD. Wenn Ihr System abstürzt oder andere Stabilitätsprobleme auftreten, können Sie die Treiber der Version 3.77 ausprobieren – die finden Sie direkt auf der Spiele-CD im Verzeichnis Drivers\NVIDIA\ GeForce256 und Quadro.



AUF DER CD-ROM!
Die Referenztreiber für TNT/TNT 2 und GeForce256.



WAS FÜRS AUGE Besonders wer viel Wert auf die runden Formen der eleganten Porsche-Schlitten legt, wird sich darüber ärgern, dass die Diamond Viper II einige Grafikfehler auf den Bildschirm zaubert.

F1 2000

Formel 1 2000 läuft zu langsam, was kann ich dagegen tun?

Egal, wie viel Speicher Sie haben: Sie können den verfügbaren Speicherplatz maximieren und die Spiel-Engine zu Höchstleistungen bringen, indem Sie alle offenen Windows-Fenster schließen. Vergessen Sie dabei auch nicht die Speicherfresser, die sich rechts unten in Ihrer Task-Leiste eingenistet haben. Virenkiller oder Internetprogramme wie ICQ sind dabei die größten Speicher- und Performancefresser. Außerdem sollten Sie regelmäßig Ihre Festplatte defragmentieren. Dadurch werden die Daten auf Ihrer Festplatte wieder geordnet und der Zugriff beschleunigt. Zu guter Letzt sollten Sie auch immer dafür sorgen, dass Sie noch genügend Festplatten-Speicher übrig haben.



Haben Sie keine Angst, wenn der Speicher Ihrer Voodoo3-Grafikkarte nicht richtig erkannt wird. F1 2000 läuft trotzdem ohne Probleme.

Meine 16-MB-Voodoo3 wird nur als 15-MB-Karte erkannt. Ist F1 2000 etwa nicht mit meiner Voodoo3 kompatibel?

Es kommt vor, dass eine Voodoo3-Grafikkarte mit 16 MB als eine Voodoo3-Karte mit 15 MB erkannt wird. Dieser kleine Programmfehler hat nichts mit der letztendlichen Performance des Spiels zu tun. Ihre Grafikkarte funktioniert perfekt und *F1 2000* wird ohne Probleme die ganzen 16 MB benutzen.

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht - Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

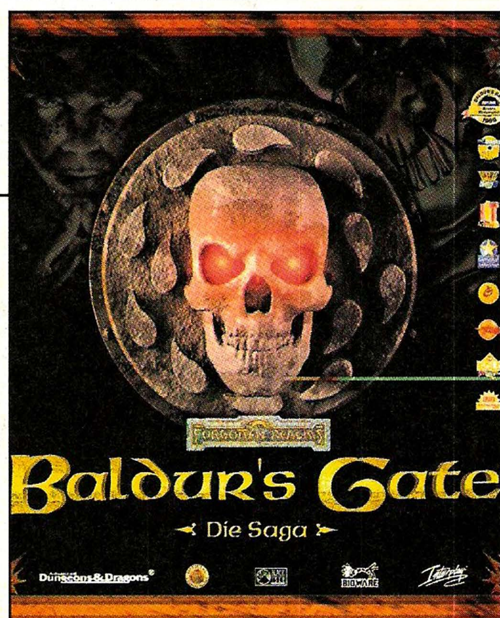
Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde - Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre - kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, dass er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" - allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, dass Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele - kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Missions-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.



SCHNÄPPCHEN DES MONATS

Baldur's Gate - Die Saga

Entwickler: Bioware
Vertrieb: Virgin Interactive
Preis: Ca. DM 50,-

Allgemeines
Anfang 1999 wurde mit *Baldur's Gate* das siechende Rollenspielgenre wieder belebt. Zusammen mit seiner maximal sechsköpfigen Kämpfer- und Magiergruppe hat man in einer riesigen Fantasy-Welt spannende Abenteuer zu bestehen.

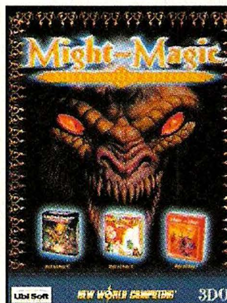
Besonderheiten
Enthält das Add-On *Legenden der Schwertküste* und ein überarbeitetes Manual.

Test
PC Games 02/99, 87%

Preiskampf

Gut, dass wir verglichen haben: Monat für Monat fahndet die Redaktion für Sie in einem bestimmten Genre nach lohnenden Schnäppchen. Diesmal: Rollenspiele.

Might & Magic Millennium



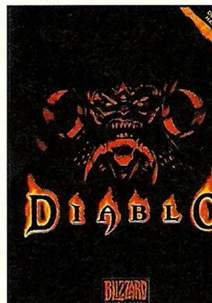
Entwickler: New World Comp.
Vertrieb: Ubi Soft
Preis: Ca. DM 100,-

Allgemeines
Might & Magic Millennium ist eine Zusammenstellung der Folgen 5 bis 7 der *M&M*-Serie. Die 3D-Grafik ist nicht mehr aktuell, auch inhaltlich wird nur Standardware geboten.

Besonderheiten
Might & Magic 8 ist für den gleichen Preis erhältlich.

Test
PC Games 09/99, 73%

Diablo & Hellfire



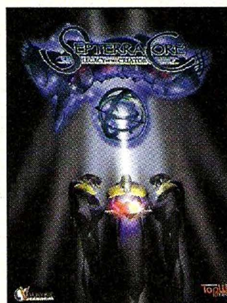
Entwickler: Blizzard
Vertrieb: Havas
Preis: Ca. DM 50,-

Allgemeines
Das actionreiche Rollenspiel *Diablo* führte zahlreiche Spieler erstmals an das Genre heran. Monster plätten, Rüstungen sammeln - inhaltlich arm.

Besonderheiten
Enthält die Erweiterungs-CD *Hellfire*.

Test
PC Games 02/97, 89%

Septerra Core



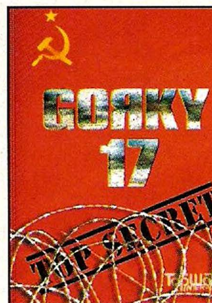
Entwickler: Septerra Core
Vertrieb: TopWare
Preis: Ca. DM 35,-

Allgemeines
Während der Kämpfe wird rundenweise gespielt, wodurch *Septerra Core* taktisch anspruchsvoller ist als die meisten seiner Konkurrenten.

Besonderheiten
Septerra Core erschien erst vor fünf Monaten.

Test
PC Games 01/00, 80%

Gorky 17



Entwickler: Metropolis
Vertrieb: TopWare
Preis: Ca. DM 50,-

Allgemeines
Gorky 17 spielt in einer Endzeit-Welt, in der es von Mutantenmonstern nur so wimmelt. Das actionreiche Spiel zeichnet sich durch schöne Grafiken aus.

Besonderheiten
Seit April wird *Gorky 17* in einer neuen Schachtel verkauft.

Test
PC Games 12/99, 78%

Referenzklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 90% und 100% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStudios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Echtzeittaktik	PyroStudios	92	05/99
DarkProject 2 - The MetalAge	Action-Adventure	LookingGlass	91	05/00
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
Driver	Rennspiel	ReflectionsInteractive	90	11/99
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth2150	Echtzeitstrategie	TopWare InteractivePolen	92	12/99
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
GrandPrix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
JediKnight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
NBALive2000	Basketball-Simulation	EASports	91	01/00
NBA Live99	Basketball-Simulation	EASports	93	01/99
Need forSpeed 5: Porsche	Rennspiel	ElectronicArts	90	05/00
NHL2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EASports	94	12/98
ProPinball: BigRaceUSA	Flipper	EmpireInteractive	90	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	EmpireInteractive	92	07/97
Racing Simulation 2	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
TheDarkProject: DerMeisterdieb	Action-Adventure	LookingGlass	94	02/99
TheSims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	CoreDesign	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	EpicGames	92	09/99
Wheelof Time	3D-Action	LegendEntertainment	90	01/00
WingCommander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98

Oberklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 80% und 89% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Ageof Empires	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	94	11/97
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Ageof Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	80	01/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
Armored Fist3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Baldur'sGate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Battlezone 2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
BladeRunner	Adventure	Westwood	92	01/98
Caesar3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Comanche 3	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	12/96
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer 3: Feuersturm (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	05/00
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
Conflict: Freespace - The Great War	Weltraum-Action	VolitionInc.	86	08/98
Creatures 3	KünstlichesLeben	Cyberlife	81	01/00
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
DerIndustrie-GigantGold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
DerIndustriegigant-Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
DerVerkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80	08/99
Descent3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Die Siedler2	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
Die Siedler 2 - Mission CD(Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	89	02/97
Die Siedler 2 GoldEdition	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
DieSiedler3	Aufbaustrategie	BlueByte	88	01/99
DieSiedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen(Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD(Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	80	05/99
DieVölker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
DiscworldNoir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
DungeonKeeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
DungeonKeeper: DeeperDungeons(Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83	12/99
F12000	Formel-1-Simulation	EA Sports	80	05/00
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Flight Simulator 2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Forsaken	3D-Action	ProbeEntertainment	90	05/98
Freespace 2	Weltraum-Action	VolitionInc.	84	01/00
Gabriel Knight 3	Adventure	SierraStudios	80	01/00
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
GP 500	Motorrad-Simulation	BeamSoftware	83	10/99
Grand Prix 2	Formel-1-Simulation	MicroProse	92	04/96
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
Grand Theft Auto	Action	DMA	80	01/98
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Gunship!	Hubschraubersimulation	MicroProse	85	05/00
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Heretic 2	3D-Action	RavenSoftware	85	01/99
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DOStudios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82	01/00
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	Digital Reality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
Käfer Total	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
Madden NFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
MDK	3D-Action	ShinyEntertainment	94	04/97
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
Messiah	Action-Adventure	Origin	87	02/00
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
Midtown Madness	Rennspiel	AngelStudios	83	07/99
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	87	10/98
Nice 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Nocturne	Action-Adventure	TerminalReality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	OddworldInhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Panzer Elite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
Panzer General 4 - WesternAssault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
PlanescapeTorment	Rollenspiel	BlackIsle	84	02/00
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Prince of Persia3D	Action-Adventure	RedOrb	80	11/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developements	82	02/00
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	90	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Rally Championship Edition 2000	Rallye-Simulation	Magnetic Fields	86	01/00
Rayman 2 - The GreatEscape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
RedBaron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Requiem	3D-Action	CycloneStudios	85	04/99
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim Studios London	86	10/99
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	SierraStudios	85	03/99
Sega Rally 2	Rallye-Simulation	SegaPC	80	12/99
Septerra Core	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Shadow Company	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Silver	Rollenspiel	SpiralHouse	81	05/99
Star Trek: Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Superbike 2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
SWAT 3: Close Quarters Battle	Action-Strategie	SierraStudios	85	02/00
System Shock 2	Action-Adventure	LookingGlass	89	10/99
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
Tonic Trouble	Jump&Run	UbiSoft	81	01/00
Total Air War	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	11/98
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Ultima 9: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	LegendEntertainment	83	08/99
USAF	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	02/00
WarCraft 2 - Nabbtle.net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
WarCraft 2 Expansion Disk (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
WarCraft 2: Tides of Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
Wargasm	Action-Simulation	Digital Image Design	88	01/99
X: Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99

Gehobene Mittelklasse

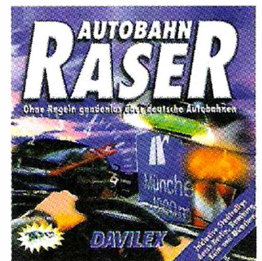
Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 70% und 79% bekommen würden.

Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
ActuaIce Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
ActuaPool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
AddictionPinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class(Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	Berkeley Systems	71	12/99
Balls of Steel	Flipper	WildfireStudios	80	02/98
Baphomets Fluch 2	Adventure	RevolutionSoftware	85	10/97
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software 2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software2000	81	10/98
Bundesliga Stars2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol HondaSuperbike World Championship	Motorrad-Simulation	TequeInteractive	74	08/98
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: FantasyWorlds(Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
CloseCombat	Echtzeitstrategie	AtomicGames	78	02/00
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest of the New World	Rundenstrategie	Quicksilver	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio3	78	10/97
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife		10/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	ArgonautSoftware	86	03/98
DarkReign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
DarkSecrets of Africa	Action-Rollenspiel	NewGeneration Software	73	10/99
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
DeltaForce	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
DemolitionRacer	Rennspiel	PitbullSyndicate	71	02/00
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
Dieby the Sword	Action-Adventure	TreyarchInvention	86	05/98
Dieby the SwordAdd-On(Z)	Action-Adventure	TreyarchInvention	78	01/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Discworld 2: Vermutlich vermißt ...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Disneys Tarzan	Jump&Run	Eurocom Entertainment	70	03/00
Dominion: Stormover GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
DSFGolf99	Golfsimulation	Sierra Sports	70	09/99
Dune2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
Evolva	3D-Action	ComputerArtworks	74	05/00
ExtremeAssault	Action-Simulation	BlueByte	92	06/97
F-16 Aggressor	Flugsimulation	General SimulationsInc.	70	05/99
F-16MultiroleFighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22RedSea Operations(Z)	Flugsimulation	DigitalImage Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
FIFASoccer97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Flanker 2.0	Flugsimulation	EagleDynamics	70	02/00
Floyd	Adventure	AdventureSoft	80	12/97
Fly!	Zivile Flugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
FlyingCorps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
FlyingSaucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
Formel 1	Formel-1-Simulation	BizarreCreations	90	05/97
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	BizarreCreations	85	04/98
Formel Eins 99	Formel-1-Simulation	Studio 33	70	02/00
Frogger	Jump&Run	SCEE Cambridge	74	02/98
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Gabriel Knight 2	Adventure	SierraStudios	88	02/96
Gangsters: OrganisiertesVerbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99

Autobahn Raser

Anspruchsloser Fahrspaß

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 6 Jahren**
■ HERSTELLER **ak tronic**



RASEND SCHNELL Ohne Physik geht's einfach schneller.

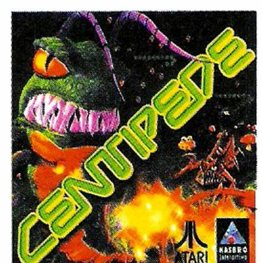
Autorennspiele haben ihre Tücken: Mal ist das Fahrmodell zu realistisch, mal die Strecken zu verworren. Davilex' *Autobahn Raser* macht Schluss mit diesem Vorurteil, indem es die schnellen Wagen ausschließlich auf weit geschwungenen Strecken durch Berlin, Hamburg, Köln und München fahren lässt. Auf eine Fahrphysik wurde verzichtet, leider auch auf eine halbwegs exakte Kollisionsabfrage. Damit ist der *Autobahn Raser* bestenfalls für blutige Einsteiger in das Rennspiel-Genre geeignet.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Centipede

Spielhallenklassiker in 3D

■ PREIS **Ca. DM 15,-** ■ USK **Ab 6 Jahren**
■ HERSTELLER **ak tronic**



AUFGEBOHRT Die 3D-Kur hat Centipede geschadet.

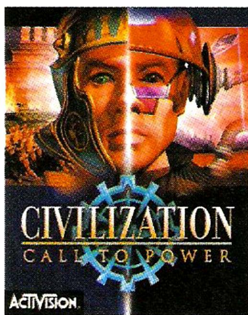
Das Spielprinzip ist zirka 20 Jahre alt und hat bis heute überlebt - sogar in Mobiltelefonen existieren Varianten von *Centipede*. Als wurmähnliche Kreatur hat der Spieler die Aufgabe, allerlei Insekten zu fressen, wobei er mit jedem Happen selbst immer länger wird und bald größere Teile des Spielfelds bedeckt. Das Spiel endet, sobald die Spielfigur mit sich selbst oder einem feststehenden Objekt kollidiert, anstatt eines der teils beweglichen Insekten zu fressen. Die 3D-Grafiken von *Centipede* sind zwar sehr modern, sie machen das Spiel aber leider extrem unübersichtlich und können mit dem 3-Farb-Charme des uralten Spielhallenklassikers nicht konkurrieren.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Call to Power

Altbewährte Rundenstrategie

■ PREIS Ca. DM 20,- ■ USK Ab 6 Jahren
■ HERSTELLER Activision



ZIVILISIERT Strategie, geruhsam und anspruchsvoll.

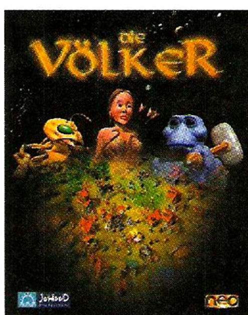
Mit Sid Meiers *Civilization* begann die große Ära der rundenbasierten Strategiespiele auf dem PC. Der offizielle Nachfolger hat zwar mit dem bekannten Spieldesigner nichts mehr zu tun, dem Spielspaß schadet dies jedoch nicht - inhaltlich hat sich nämlich kaum etwas geändert. Lediglich die Grafiken des viele Jahre alten Vorgängers wurden nun hochauflösend und gefälliger gestaltet, einige Optionen sind hinzugekommen. Dennoch ist *Civilization - Call to Power* noch immer eines der anspruchsvollsten Rundenstrategiespiele, die derzeit verfügbar sind.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Die Völker

Siedler für Globetrotter

■ PREIS Ca. DM 40,- ■ USK Ab 6 Jahren
■ HERSTELLER Infogrames



GUT GEKLAUT Eindeutiges Vorbild sind Die Siedler.

Drei Völker werden auf einem Planeten ausgesetzt. Magiebegabte Fantasywesen, hübsch anzusehende Amazonen und ein gefräßiges Insektenvolk versuchen auf ihre individuelle Art und Weise, auf dem Planeten zurechtzukommen - miteinander oder gegeneinander. Durch den strategischen Einsatz von Forschung, Handel, Spionage, Diplomatie und Militär muss der Spieler seinem Volk die Vorherrschaft auf dem Planeten sichern. Rundum nettes Aufbaustrategiespiel ohne Ecken und Kanten.

PREIS-LEISTUNG **Befriedigend**

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Have a N.I.C.E day	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80	08/98
Heavy Gear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DOStudios	78	01/97
HeroesofMight and Magic3: Armageddon'sBlade (Z)	Rundenstrategie	New World Computing	79	01/00
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Holiday Island	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76	Action	Activision	85	06/97
Interstate 76 NitroRiders (Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate82	Action	Activison	76	01/00
JackNicklausGolf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	Hypnos Entertainment	74	06/99
JaggedAlliance: Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	EpicGames	84	04/98
JeffGordon Racing	Rennspiel	Real Sports	76	08/99
Joint Strikefighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
JudgeDredd Pinball	Flipper	Pin-BallGames	85	07/98
KA-52 TeamAlligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
King'sQuest 8: Maskof Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
KKND2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
LandsofLore3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
Lego Rock Raiders	Aufbaustrategie	Data Design Interactive	72	03/00
Links Extreme	Golfspiel	Access Software	71	09/99
Links LS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane'sCombat Simulations	79	01/98
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99
Madden NFL 2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL 98	Football-Simulation	EASports	87	01/98
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
Manic Karts	Go-Kart-Spiel	ManicMedia	84	04/96
Master of Orion 2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASAInteractive	79	08/98
Micro Machines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	Novalogic	72	11/98
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	NewWorld Computing	73	09/99
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	74	02/99
Nice 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Basketball 2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	72	12/99
NBA Live 97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
Nerf Arena Blast	3D-Action	Visionary	77	03/00
NHL Hockey 97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump Run	Crystal Dynamix	87	06/98
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software2000	75	11/99
POD	Rennspiel	UbiSoft	84	04/97
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Rage of Mages	Rollenspiel	NivalEntertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
Railroad Tycoon 2: The second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	UbiSoft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	Gremlin Interactive	87	01/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rent-A-Hero	Adventure	NeoSoftware	84	12/98
Rollcage	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	EagleInteractive	72	01/98
Schleichfahrt	3D-Action	Blue Byte	87	12/96
Sega Rally	Rennsimulation	SegaPC	89	02/97
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	Sega PC	89	09/97
Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Slamtilt	Flipper	UDS	82	03/97
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
Spec Ops	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
Sports Car GT	Rennsimulation	ImageSpaceInc.	71	07/99
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Star Wars: Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Subculture	Action-Simulation	CriterionStudios	83	12/97
Swing	Denkspiel	Software2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet4	76	02/00
The Dig	Adventure	LucasArts	89	01/96
The Longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files: The Game	InteraktiverSpielfilm	Hyperbole Studios	73	09/98
Theme Hospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Phils Laboratories	79	04/00
Time Commando	Action	Adeline Software	88	09/96
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Tomb Raider 3	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/99
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
Tzar	Echtzeitstrategie	Talonsoft	71	05/00
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFA Champions League 99/2000	Fußballsimulation	SiliconDreams	71	05/00
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	CycloneStudios	84	01/98
Uprising 2: Lead And Destoy	Action-Strategie	CycloneStudios	72	03/99
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
V2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'emUp	SegaPC	88	11/97
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	EdenStudios	71	06/99
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
Worms 2	Rundenstrategie	Team17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team17	78	04/99
X-COM3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
Youdon'tknowJack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
Youdon't knowJack 2	Quizspiel	BerkeleySystems	72	05/99
Z	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	91	08/96

Mittelklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 50% und 69% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	EmpireInteractive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
A Bug's Life	Jump Run	Disney Interactive	51	04/99
Absolute Pinball	Flipper	UDS	75	10/96
Abuse	Action	CrackDotCom	77	06/96
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
Alien Trilogy	3D-Action	ProbeEntertainment	64	01/97
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Amok	Action	Scavenger	74	01/97
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Andretti Racing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	8MG Interactive	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Army Men in Space	Echtzeittaktik	3DO Studios	65	04/00
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Assassin 2015	Action	Blue Sky	74	12/96
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Bad Mojo	Adventure	PulseEntertainment	85	05/96
Baphomets Fluch	Adventure	RevolutionSoftware	85	10/96
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	InterplaySports	56	07/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	BlueByte	90	10/95
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlespire	Rollenspiel	BethesdaSoftworks	77	03/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	ElectronicArts	74	10/97
Betrayal in Antara	Rollenspiel	Sierra Studios	77	08/97
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
Big Red Racing	Rennspiel	Big RedSoftware	78	04/96
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
BLAM! Machinehead	Action	CoreDesign	72	02/97
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
Bleifuss Fun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Blood and Magic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	BletchleyGroup	80	09/96
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	Red Lemon	61	09/99
Bug!	Jump&Run	Sega Away Team	76	11/96
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Bust-A-Move	Action	LesBird and Ruben Cabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Caesar 2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschaftssimulation	EnlightStudios	86	12/95
Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	TequeInteractive	66	10/99
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Action Forms Ltd.	78	12/97
Chronicles of the Sword	Adventure	Synthetic Dimensions	81	05/96
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
Conquerer	Strategie	Havas Interactive	80	01/96
Corp Wars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Creatures	Künstliches Leben	Cyberlife	86	12/96
Croc 2	Jump&Run	Argonaut	79	04/00
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Daggerfall - Die Schriften der Weisen	Adventure	BethesdaSoftworks	87	12/96
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
Darklight Conflict	Weltraum-Action	RageSoftware	71	05/97
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Das Hexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	SanctuaryWoods	90	05/96
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Daytona USA	Rennspiel	SegaPC	80	12/96
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	Sega PC	62	12/97
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Deadly Tide	Shoot 'emUp	Rainbow Studios	75	11/96
Death Rally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Der Planer 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	11/96
Der Planer 2 - Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	02/97
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	70	12/98
Descent 2	Weltraum-Action	Parallax Software	91	05/96
Destruction Derby	Rennspiel	ReflectionsInteractive	85	01/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	ReflectionsInteractive	72	01/97
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
Die große Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire	64	04/97
Down in the Dumps	Adventure	Philips Media	85	01/97
Dreamteam 97	Fußballmanager	BletchleyGroup	80	08/97
DSF Football	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	Sierra Sports	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	SierraSports	64	08/98
DSF Golf	Golfsimulation	Sierra Sports	70	10/97
DSF Welt Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWareInteractive	69	07/97
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	10/97
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Rainbow Arts	90	04/96
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	Digital Image Design	84	02/97
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	WindwardStudios	74	04/97
Euro 96	Fußball-Simulation	Gremlin	81	07/96
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Exhumed	Action	Lobotomy Software	71	08/97

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	ProbeEntertainment	60	03/99
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	Software2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software2000	72	11/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	DigitalIntegration	72	10/97
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	01/98
F-22 Lightning 2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
Fallen Haven	Rundenstrategie	InteractiveMagic	67	04/97
Fast Attack	U-Boot-Simulation	Not-So-SilentRunning	82	05/96
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EA Sports	62	08/97
Fighting Force	Action	CoreDesign	60	05/98
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Firefight	Action	EpicGames	70	08/96
Flashpoint Korea (Z)	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	01/97
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's Combat Simulations	64	07/99
Flight Simulator 98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
FlightSimulatorfür Windows 95	ZivileFlugsimulation	Microsoft	77	01/97
FlightUnlimited2	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	66	03/98
Flight Unlimited 3	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	60	12/99
Flip Out!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	74	02/97
Flughafen Manager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Flying Corps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Football Pro97	Football-Simulation	SierraSports	81	04/97
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
ForceCommander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
FordRacing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
FormulaKarts	Go-Kart-Simulation	SegaPC	74	09/97
Fragile Allegiance	Rundenstrategie	GremlinInteractive	76	01/97
Fritz6	Schach	ChessBase	62	02/00
FX FighterTurbo	Beat 'emUp	ArgonautSoftware	74	03/97
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	MagellanInt	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	PhilipsMedia	77	06/96
GeneWars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
GlobalDomination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Glover	Jump&Run	Interactive Studios	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
GrandPrix 500ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
GrandPrix Manager	Wirtschaftssimulation	MicroProse	84	01/96
Grand Prix Manager 2	Wirtschaftssimulation	MicroProse	71	02/97
GrandTouring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
GregNormanUltimateChallengeGolf	Golfsimulation	FriendlySoftware	71	08/96
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Hangsim	Flugsimulation	WilcoPublishing	55	02/00
Hardwar	Weltraum-Action	GremlinInteractive	61	11/98
Harpoon Classic 97	Strategie	Interactive Magic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hellbender	Action	Terminal Reality	74	11/96
Hell-Copter	Action	DragoEntertainment	68	06/99
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
High Tech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Hunter Hunted	Action	Sierra Studios	70	01/97
iF/A-18 E	Flugsimulation	InteractiveMagic	62	11/98
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GTInteractive	56	06/97
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
IndyCar Racing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International Rally Championship	Rennsimulation	OrangeEntertainment	86	12/97
Iron & Blood	Action	Take 2 Interactive	60	06/97
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	ParticleSystems	89	01/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	ParticleSystems	66	12/99
Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition	Golfsimulation	Eclipse	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70	10/97
Jagged Alliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Jetfighter 3	Flugsimulation	MissionStudios	76	02/97
JohnnyHerberts Grand Prix Championship1998	Formel-1-Rennspiel	MidasInteractive	71	10/98
Boxing	Boxsimulation	DataBecker	63	09/99
KickOff98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
KKND	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	88	03/97
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	78	03/98
KrazyIvan	Action	Perfect Entertainment	74	12/96
Landder Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
LeisureSuit Larry7: Yachtnach Liebe	Adventure	Sierra Studios	76	01/97
Leisure Suit Larry'sCasino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Lemmingsfor Windows 95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
LittleBig Adventure 2	Action-Adventure	AdelineSoftware	87	09/97
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lords ofthe Realm2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
Lost Vikings 2:Norseby Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.A.X. - MechanizedAssault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Machine Hunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	71	02/97
Madden NFL 97	Football-Simulation	ElectronicArts	82	12/96
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood	76	04/96
Mageslayer	Action	Raven Software	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	DataBecker	62	02/99
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
Marble Drop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Martini Racing	Rennspiel	Milestone	81	08/96
Mass Destruction	Action	NMS Software	71	10/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfrobotersimulation	Activision	85	12/96
Mega Race 2	Rennspiel	CryoInteractive	68	10/96
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Friendly Software	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	FriendlySoftware	62	06/99
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	HavasInteractive	83	08/96
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	62	06/98
Monster Truck Madness	Rennspiel	Terminal Reality	76	11/96
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Terminal Reality	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Delphine	86	06/97
MS Golf 3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Nato Fighters	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	80	01/97
NBA Action 98	Basketball-Simulation	SegaSports	80	03/98
NBA Full Court Press	Basketball-Simulation	Beam Software	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	Midway	79	04/97
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	HighVoltageSoftware	67	10/99
NBA Live 96	Basketball-Simulation	EASports	93	04/96
Need for Speed 2	Rennspiel	Electronic Arts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
Need for Speed: Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	88	09/96
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	RadicalEntertainment	52	12/99
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EA Sports	89	12/95
Nightlong	Adventure	Team17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Nihilist	Weltraum-Action	Bits Corporation	70	10/96

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
North vs. South	Rundenstrategie	InteractiveMagic	71	05/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
Pandemonium	Jump&Run	CrystalDynamix	91	06/97
Panzer Commander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
Panzer Dragoon	Shoot 'emUp	SegaPC	85	02/97
Panzer General 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perfect Weapon	Action	GrayMatter	70	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGA European Tour	Golfsimulation	EASports	87	05/96
PGA Tour Golf 96	Golfsimulation	EASports	87	12/95
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
Piraten: Käpt'ns Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
POD - Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Power F1	Formel-1-Simulation	TequeLondon	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	GremlinInteractive	76	08/97
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	HasbroInteractive	76	01/98
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	SierraStudios	69	03/99
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
Rallye Racing 97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Rama: Rendezvous im Weltraum	Adventure	SierraStudios	77	12/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood	79	02/96
Rayman	Jump&Run	UbiSoft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Renegade Racers	Rennspiel	Promethean Designs	68	04/00
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Return Fire	Action	Williams Entertainment	81	07/96
Risiko	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	73	02/97
Risiko 2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	CryoInteractive	61	12/98
Road Rash	Motorrad-Rennspiel	ElectronicArts	81	11/96
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Rocket Jockey	Action	Rocket ScienceGames	70	12/97
Rogue Squadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
Saga	Echtzeitstrategie	CryoInteractive	71	04/99
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
Savage Arena	Action	RageSoftware	50	07/99
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	RavensburgerInteractive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	AzurSoft	50	02/00
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	UbiSoft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	Sega PC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
Sentinel Returns	Action	Hookstone Productions	62	08/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Shattered Steel	3D-Action	Bioware	82	12/96
Silent Hunter	U-Boot-Simulation	AeonElectronic Entertainment	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	AeonElectronic Entertainment	79	01/98
Sim Golf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
Simon the Sorcerer 2	Adventure	Adventure Soft	90	09/95
Sinistar Unleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Slave Zero	Action	Infogrames	61	03/00
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Soldier of Fortune	3D-Action	Raven Software	69	05/00
Sonic & Knuckles Collection	Jump&Run	SegaPC	69	03/97
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	SegaPC	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	SegaPC	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
South Park	3D-Action	Iguana	65	06/99
South Park Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Space Marines	Hexagonstrategie	Software2000	81	01/96
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
Star Control 3	Weltraum-Action	Legend Entertainment	78	12/96
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	01/00
Star Trek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
Star Wars: Episode 1: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Stars!	Rundenstrategie	Empire	71	04/97
Starshopt	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	60	01/99
Street Racer	Rennspiel	VividImage	68	02/97
Striker 96	Fußball-Simulation	Rage	69	10/96
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
SWIV 3D	Action	SCI	82	01/97
Syndicate Wars	Action-Strategie	Bullfrog	85	10/96
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
Terra Nova: Strike Base Centauri	Kampfrobotersimulation	Looking Glass	91	05/96
Terracide	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/97
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
The Hive	Action	Trimark	80	02/96
The Last Express	Adventure	SmokingCarProduction	75	07/97
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	CoreDesign	84	03/96
Tilt!	Flipper	Virgin Interactive	91	03/96
Time Warriors	Action	Silmarils	68	06/97
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Tom Clancy SSN	U-Boot-Simulation	Red Storm Entertainment	81	05/97
Tomb Raider	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
Toonstruck	Adventure	Burst	85	12/96
Top Gun: Fire at Will!	Flugsimulation	Spectrum Holobyte	85	04/96
TopGun:Hornet'sNest	Flugsimulation	ZipperInteractive	62	03/99
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
TotalAnnihilation:BattleTactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
TotalControl	Rundenstrategie	Software2000	64	11/96
TreadMarks	3D-Action	LongbowDigital	53	04/00
TriplePlay99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel 81	Action	Neon	73	02/97
TwistedMind	Denkspiel	ModernGames	71	05/99

Maximum Flight

Spielesammlung von Empire

■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Koch Media**

QUARTETT **Kein Trumpf, aber vier gleiche Karten.**

Bei Koch Medias *Maximum Flight* handelt es sich um eine Sammlung von insgesamt vier Flugsimulationen des Herstellers Empire Interactive. Den Ersten Weltkrieg handelt der sehr alte, spielerisch aber immer noch anspruchsvolle Titel *Flying Corps Gold* ab, den ersten Korea-Krieg die noch recht junge und ausgesprochen hochwertige Simulation *MiG Alley*. Der moderne Hubschraubereinsatz lässt sich mit der rundum durchschnittlichen Helikoptersimulation *Enemy Engaged – Apache Havoc* proben. Den Tiefpunkt stellt *F/A-18 Korea* dar, eine belanglose Jetsimulation, die in einem fiktiven Korea-Konflikt in den 90er-Jahren spielt. Dem Spiel fehlt leider – wie auch dem gesamten *Maximum Flight*-Pack – ein echtes Highlight.

PREIS-LEISTUNG **Befriedigend**

Heavy Gear 2

Zu schwerer Kampfanzug

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Activision**

PERSONENSCHUTZ **Gut gerüstet gegen große Gegner.**

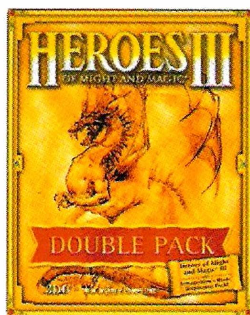
Streng genommen handelt es sich bei *Heavy Gear 2* nicht um eine Kampfrobotersimulation, schließlich ist man eigentlich in sehr groß geratenen Kampfanzügen unterwegs. Spielerisch macht dies jedoch keinen Unterschied: Man steuert ein ungelenkes Gefährt durch die Gegend, läuft Wegpunkte ab und schießt auf alles, was sich bewegt. Die nicht mehr ganz taufrische Simulation kann noch immer mit spannenden Missionen und anspruchsvollem Schwierigkeitsgrad begeistern.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

HOMM Double Pack

Schritt für Schritt

■ PREIS **Ca. DM 100,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Ubi Soft**



PURES GOLD ist es zwar nicht, aber fast so teuer.

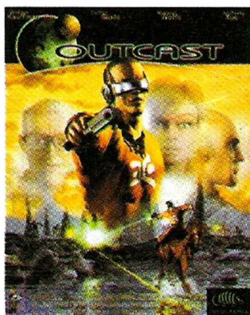
Nach dem großen Erfolg des dritten Teils der *Heroes of Might & Magic*-Saga und des Add-Ons *Armageddon's Blade* bündelt Ubi Soft nun die beiden Kassenknüller und bringt das Rundenstrategie-Spektakel im Double-Pack zu einem recht stattlichen Preis auf den Markt. Spielerisch ist *Heroes of Might & Magic 3* noch immer der Spitzenreiter im Genre, auch wenn Spiele wie *Age of Wonders* moderne Ideen einführten. Wer *HOMM* noch nicht besitzt: Zuschlagen!

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Outcast

Endlich schnell genug

■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **Infogrames**



ZEIT HEILT WUNDEN
Nur moderne PCs sind schnell genug.

Während einer Mission in dem Paralleluniversum Adelpha explodiert eine Sonne und wird zu einem schwarzen Loch, das die Erde bedroht. In *Outcast* schlüpft man in die Rolle von Cutter Slade und muss gleich zwei Welten auf einmal retten. Der Spieler trifft auf fremdartige Landschaften und faszinierende Kulturen, die er erforschen muss, um die Menschheit zu retten. Die Geschwindigkeitsprobleme der sehenswerten Voxelgrafik sind mittlerweile behoben, man kann also beruhigt zugreifen.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	12/96
Unterschwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
UrbanChaos	Action-Adventure	Mucky Foot	66	02/00
USNavy Fighters 97	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	70	01/97
Vangers: One for the Road	Action	K-DLab	56	09/98
Vermeer - Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Verrat in der verbotenen Stadt	Adventure	RavensburgerInteractive	51	05/99
Virtua Fighter PC	Beat'emUp	AM2 Design	93	08/96
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
VirtualSnooker	Billard-Simulation	Celeris	89	05/96
Virus	3D-Action	Kidum Multimedia Ltd.	62	12/97
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VRSports	65	02/99
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGMInteractive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer:Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reignof Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
WesternFront	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Wetten dass?	Denkspiel	SysthemaVerlag	68	01/97
Wild MetalCountry	Action	DMA	55	07/99
WildWild West	Action-Adventure	Southpeak Interactive	52	04/00
Wing Commander 3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WipEout2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	SiliconDreams	73	07/98
Worms	Rundenstrategie	Team17	84	02/96
Worms:Reinforcements	Rundenstrategie	Team 17	87	06/96
WWF in Your House	Beat 'emUp	Acclaim	62	03/97
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Men	Arcade-Action	Probe Entertainment	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	Totally Games	63	07/97
X-Wing vs.TIE Fighter:Balance of Power(2)	Weltraum-Action	TotallyGames	70	02/98
Y2K	Adventure	14° East	53	03/00
Z Expansion Set (2)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98

Unterklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 0% und 50% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
101stAirborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
3 Skullsofthe Toltecs	Adventure	Warner Interactive	80	10/96
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	Sierra Studios	54	06/97
3DUltra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	SierraStudios	42	02/98
3D Ultra Pinball:CreepKnight	Flipper	Sierra Studios	68	10/96
688(I) Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Jane'sCombatSimulations	60	09/97
Actua Golf2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin	28	05/98
ActuaSoccer Club Edition	Fußball-Simulation	Gremlin	58	08/97
Adidas Power Soccer 98	Fußball-Simulation	Psygnosis	30	08/98
Adrenix	Action	Digital Dialect	41	09/98
Advanced Tactical Fighters	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	07/96
Air Warrior 2	Flugsimulation	KesmaiStudios	81	05/97
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Apollo18	Mondlandesimulation	AIM Software	9	11/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59	02/99
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38	01/99
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55	08/97
Atlantis 2	Adventure	Cryo Interactive	46	03/00
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Azrael's Tear	Adventure	Intelligent Games	75	11/96
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang!SoftwareProductions	58	09/98
Battle Arena Toshinden	Beat 'em Up	Takara/Digital Dialect	70	08/96
Bazooka Sue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Beast Wars	Action	Hasbro Interactive	22	06/98
Bermuda Syndrome	Adventure	BMGInteractive	83	01/96
Bing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Blackstone Chronicles	Adventure	Legend Entertainment	31	01/99
Bleifuss	Rennspiel	Milestone	88	01/96
BloodOmen- Legacy of Kain	Action	Silicon Knights	58	11/97
Boss Rally	Rennspiel	BossGame Studios	48	07/99
BrianLara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
BugRiders	Rennspiel	GTInteractive	45	04/98
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Burnout	Drag-Racing-Simulation	Bethesda Softworks	33	06/98
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	StormfrontStudios	61	11/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
ClubManager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
ComixZone	Action	SegaPC	78	03/96
Command - Acesof theDeep	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	85	01/96
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schach	ARIData	40	06/98
Corum 2 - DarkLord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Crime Killer	Rennspiel	Interplay	18	02/99
Cyberia2	Action	Xatrix Entertainment	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
DarkSideoftheMoon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Dschungelbuch	Jump&Run	VirginInteractive	79	01/96
DasGrabdes Pharao	Adventure	RavensburgerInteractive	60	04/98
Days ofOblivion2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11	11/99
DeerHunter2	3D-Action	SunStorm Interactive	16	05/99
DeoGratias	Rundenstrategie	CryoInteractive	41	04/99
DerDruidenzirkel	Rollenspiel	Sir-Tech	80	02/96
DerPlanerGold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
DerSeelenturm	Adventure	BlackLegend	81	03/96
Descent	3D-Action	Parallax Software	92	03/95
Die Akte Pandora	InteraktiverSpielfilm	Access Software	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	Eidos Interactive	71	12/96
DieStadtder verlorenenKinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Dragons Lair	Action	DigitalLeisure	19	03/99
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
DSF Football 98	Football-Simulation	Sierra Sports	46	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfrobotersimulation	Dynamix	82	04/96
Ecco theDolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43	12/99
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	Sierra Sports	20	06/99
FIFA International Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	07/94
FIFASoccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	01/95
FighterSquadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
FinalDemand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
FinalImpact	Action	Brainbug	21	06/98
Flight Unlimited	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	88	07/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Future Cop LAPD	Arcade-Action	ElectronicArts	49	03/99
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59	05/99
Galapagos	KünstlichesLeben	Electronic Arts	50	12/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Software2000	14	02/99
Guts 'n' Garters in DNA Danger	Action	Ocean	60	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Hazard	Rollenspiel	WizardSoft	15	03/00
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Hind	Hubschraubersimulation	Digital Integration	80	09/96
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
Hugo Wild River	Rennspiel	NBGVerlag	41	06/98
Hugo XL	Jump&Run	IIE	28	09/99
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
John Sinclair: Evil Attacks	Adventure	Bitlab	30	06/98
Kick Off 97	Fußball-Simulation	Anco	79	05/97
Killer Loop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Latex	InteraktiverSpielfilm	Sexy Raven	5	02/99
Liath	Adventure	Project2	30	03/99
LKW Raser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
Lode Runner 2	Arcade-Action	PresageSoftware	40	12/98
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
Master Mind	Denkspiel	Hasbro Interactive	22	06/98
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Men of War	Strategie	TopWare Interactive	31	06/98
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
Mission Critical	Adventure	LegendEntertainment	83	01/96
Motorhead	Rennspiel	Digital illusions	46	06/98
Moving Puzzle	Denkspiel	RavensburgerInteractive	49	01/98
Mutant Penguins	Geschicklichkeit	Sunrise Games Ltd.	70	11/96
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
Nascar Road Racing	NASCAR-Simulation	EA Sports	14	11/99
Natural Fawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99
Need for Speed	Rennspiel	ElectronicArts	85	11/95
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
NFL Blitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	Tribal Dreams	31	07/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Orion Burger	Adventure	SanctuaryWoods	81	12/96
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
Per.Oxyd	Denkspiel	Dongleware	80	01/96
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pinky andthe Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activision	90	11/95
Plane Crazy	Rennspiel	Inner Workings Ltd.	47	06/98
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
ProBoarder	Snowboard-Simulation	EASports	45	02/99
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
Prost Grand Prix	Formel-1-Simulation	Canal+	28	08/98
PuzzleBobble	Arcade	Probe Entertainment	65	06/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
ranTrainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
Ravage D.C.X.	Action	Rainbow Studios	63	12/96
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
RidingStar	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
RolandGarrosFrench Open- Paris 1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
S.C.A.R.S.	Rennspiel	UbiSoft	42	02/99
Satanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Scarab	Action	ElectronicArts	52	06/97
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SevenYears War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
ShadowWatch	Strategie	RedStorm Entertainment	45	04/00
SherlockHolmes:Geheimnisder tätowiertenRose	Adventure	ElectronicArts	69	12/96
Shockwave Assault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Silent Thunder: The Revenge	Flugsimulation	Dynamix	82	04/96
Silkolene HondaSupercrossGP	Rennsimulation	The Dawn	42	04/00
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCC Entertainment	34	03/00
SnowWaveAvalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODAOff-RoadRacing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
South Park - Chef's Luv Shack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Space Quest 6	Adventure	SierraStudios	86	09/95
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARI games	19	06/99
Star Trek: StarshipCreator	Raumschiff-Baukasten	TheImergists	27	05/99
Starship Titanic	Adventure	NBGVerlag	38	06/98
Stealthreaper2020	Flugsimulation	ECC internationalCorp	52	04/98
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Kodiak Interactive	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
Ten Pin Alley	Bowling-Simulation	ElectronicArts	58	05/97
TennisManager	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	22	06/98
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
Test Drive 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	67	06/97
Test Drive 4	Rennspiel	PitbullSyndicate	73	02/98
TestDrive4x4	Offroad-Simulation	PitbullSyndicate	43	02/99
Test Drive 5	Rennspiel	PitbullSyndicate	63	02/99
Test Drive6	Rennsimulation	PitbullSyndicate	46	02/00
TestDriveOff-Road 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	23	02/00
TexMurphy:Overseer	Adventure	AccessSoftware	73	06/98
TFX: EF2000	Flugsimulation	Digital Image Design	88	01/96
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Carts Entertainment	45	07/99
Thunder Brigade	Weltraum-Action	Blue Moon Interactive	27	02/99
Time Gate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Tiny Tiger	Jump&Run	United Software	20	12/99
Titanic	Adventure	ARIData	18	06/98
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Torin's Passage	Adventure	Sierra Studios	79	01/96
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
TribalRage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
UEFAChampions League95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/99
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Wall StreetTrader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin Interactive	20	07/98
WetAttack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
WizardryGold	Rollenspiel	Media InteractiveStudios	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97
Wreckin'Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activision	89	06/96

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScanF57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	DM599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Samsung	SyncMaster 900p	04/99	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master450	03/98	DM900,-	81%
Eizo	FlexScan67	03/98	DM1.600,-	81%
Taxan	Ergovision975	04/99	DM 1.200,-	77%
WortmannTerra	Magic 1996F	04/99	DM980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Creative Labs	SBLive! Player1024	01/00	DM 149,-	92%
TerraTec	XLeratePro	09/99	DM 179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	09/99	DM159,-	84%
Diamond	MonsterSound MX300	01/99	DM149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG	-	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	MaxiSound Fortissimo	01/00	DM99,-	79%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/00	DM649,-	94%
Asus	AGP-V6800Deluxe	03/00	DM680,-	94%
Elsa	Erazor X²	02/00	DM699,-	93%
Creative	3D BlasterAnnihilator Pro	02/00	DM 599,-	93%
Asus	AGP-V6600Deluxe	01/00	DM550,-	93%
Elsa	ErazorX	01/00	DM 599,-	91%
Asus	AGP-V6600Pro64Pure	06/00	DM 650,-	90%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	DM 599,-	90%
Ati	RageFuryMAXX	03/00	DM 599,-	84%
Asus	AGP-V3800Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	81%
Diamond	ViperV770Ultra	07/99	DM 459,-	80%
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM 569,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	DM499,-	80%
Diamond/S3	ViperII Z200	04/00	DM 399,-	79%
Guillemot	MaxiGamer Xentor 32	08/99	DM 479,-	79%
CreativeLabs	3D Blaster RivaTNT2Ultra	08/99	DM 399,-	79%
ATI	Rage FuryPro	12/99	DM 389,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	DM329,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	02/00	DM 329,-	78%
Elsa	Erazor IIIPro	12/99	DM 399,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 399,-	77%
Guillemot	Maxi GamerXentor	07/99	DM280,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	DM229,-	74%
Diamond	Stealth III S540 Xtreme	-	DM279,-	73%
Guillemot	Cougar	12/99	DM 199,-	70%
ATI	RageFury32MB TV-Out	06/99	DM299,-	70%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	02/98	DM119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	DM129,-	86%
Logitech	WingMan ExtremeDigital3D	12/99	DM79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	DM 89,-	81%
Thrustmaster	TopGun Platinum	03/99	DM 89,-	80%
Saitek	CyborgStick 2000	-	DM179,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	04/98	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	-	DM99,-	78%
Guillemot	JetLeader3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingManInterceptor	-	DM99,-	74%
EndorFanatec	F-22Twister	-	DM 69,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWForceFeedbackPro	11/97	DM 239,-	86%
Logitech	WingManForce	01/99	DM199,-	86%
Guillemot	JetLeader ForceFeedback	11/99	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	GamePad Pro	11/99	DM89,-	86%
Microsoft	SWFreestylePro	10/98	DM115,-	82%
Logitech	WingMan GamepadExtreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	DM99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Gravis	GamePadPro	02/98	DM 49,-	80%
Microsoft	SWDual Strike	11/99	DM129,-	79%
InterAct	HammerHead Digital	02/00	DM89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	DM 69,-	78%
Genius	MaxFireDigital Force	03/2000	DM70,-	77%
Zykon	VirtualTwister	12/99	DM 79,-	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	-	DM40,-	77%
Saitek	Cyborg 3DPad	-	DM 99,-	76%
Logitech	WingManGamepad	-	DM49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	03/99	DM49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	-	DM49,-	72%
Saitek	P120ActionPad	02/00	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula Pro	02/98	DM 229,-	85%
SideWinder	SW PrecisionRacingWheel	11/99	DM179,-	83%
Thrustmaster	FormulaSuperSport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4 RacingWheel	-	DM179,-	76%
Thrustmaster	FormulaSprint	-	DM 149,-	74%
EndorFanatec	LeMans	03/98	DM149,-	74%
Saitek	R100Racing Wheel	12/99	DM 129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWFFWheel	12/98	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	DM 279,-	87%
Logitech	WingManFormula Force	02/99	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	DM249,-	82%
InterAct	V4FF RacingWheel	03/99	DM249,-	76%

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)

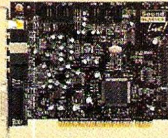


Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)

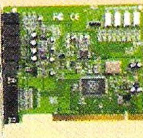


Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024

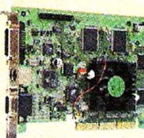


Preistipp
Guillemot Maxi Sound Fortissimo

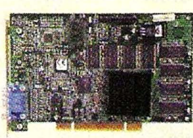


Grafikkarten

Referenz
Guillemot/Hercules 3D Prophet DDR-DVI



Preistipp
3dfx Voodoo3 2000



Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro



Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro



Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback



Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro

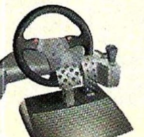


Preistipp
Creative GamePad Cobra



Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro



Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel



Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel



Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel



Hotline

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	089 - 250000
3dfx	www.europe.3dfx.com	0180 - 5177617
Abit	www.abit.com.tw	031 - 77 - 3204428
Acer	www.acer.de	0800 - 2244999
ACT Labs	www.actlab.com	0541 - 122065
Adaptec	www.adaptec-europe.com	089 - 456 40 60
AMD	www.amd.com	089 - 450-53199
Aopen	www.aopen.com	0180 - 555-9191
Asus	www.asuscom.de	02102 - 95990
Ati Technologies	www.ati.com	089 - 66515-0
A-Trend	www.a-trend.com	-
Aureal	www.aureal.com	-
AVM	www.avm.de	069 - 66 98 26 - 0
Aztech Labs	www.aztech.de	0614 - 59525
Brother	www.brother.de	0180 - 5002490
Canon	www.canon.de	02151 - 349 - 566
CH Products	www.chproducts.com	0541 - 122065
Compaq	www.compaq.de	0180 - 3 221 228
Conner	siehe Seagate	-
Creative	www.creative.com	069 - 66982900
Cyrix	www.via.com.tw	-
Daewoo	www.daewoo.de	0 60 33 - 96 91 - 0
Dell	www.dell.de	0180 - 522 4465
Diamond/S3	www.diamondmm.com	08151 - 266330
Eizo	www.eizo.de	02153 - 733400
Elsa	www.elsa.de	0241 - 6065112
Endor Fanatec	www.endor.com	01805 - 326283
Ensoniq	www.ensoniq.de	Kein deutscher Support
Epson	www.epson.de	01805 - 234110
Fujitsu	www.fujitsu.de	Support nur via Formular auf Homepage
Gateway 2000	www.gateway2000.de	0800 - 1825262
Genius	www.kye.de	02173 - 974321
Gigabyte	www.gigabyte.de	040 - 253304-0
Goldstar	www.goldstar.de	02154 - 4920
Gravis	www.gravis.de	0541 - 122065
Guillemot	www.guillemot.com	0211 - 338000
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	-
Hauppauge	www.hauppauge.de	02161 - 69488 - 0
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	07031 140
Highscreen	www.vobis.de	0190 - 78 77 76
Hitachi	www.hitachi-eu.com	089 - 99180 128
Hoontech	www.hoontech.com	07152 - 398880
IBM	www.ibm.de	0711 785 - 0
Iiyama	www.iiyama.de	0800 - 1003435
Intel	www.intel.de	-
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	04287 - 125133
Iomega	www.iomega.com	069 - 95086359
Kryotech	www.kryotech.de	-
Kyocera	www.kyocera.de	02131 - 1691 - 0
Labtec	www.labtec.com	0811 - 997130
Lexmark	www.lexmark.de	01805 - 000 115
Logitech	www.logitech.de	069 - 92032165
Matrox	www.matrox.de	089 - 6144740
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	02365 952 - 0
Maxtor	www.maxtor.com	00353-1-204-1111 (Irland!)
Microsoft	www.microsoft.de	0180 - 5251199
Miro Displays	www.miro.de	08015 - 228144
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	-
Mitsumi	www.mitsumi.de	0180 - 5212530
Motorola	www.motorola.de	06128 - 700
NEC	www.fr.necd.de/gerw/index.htm	0180 - 5242523
Nvidia	www.nvidia.com	-
Oki	www.oki.de	0211 - 5266 0
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	0521 - 96 96 200
Pearl	www.pearl.de	07631 - 360 - 0
Philips	www.philips.de	-
Pioneer	www.pioneer.de	02154 - 913 - 0
Plextor	www.plextor.com	032 - 27255522 (Belgien!)
QDI Legend	www.qdigrp.com	040 - 6113 - 5316
Quantum	www.quantum.com	00353 - 429355 103
Quickshot	www.quickshot.com	Kein deutscher Support
Roland	www.roland.co.uk	-
Saitek	www.saitek.de	089 - 546757-0
Samsung	www.samsung.de	0180 - 5121213
Seagate	www.seagate.com	0800 - 182 6831
Shuttle	www.spacewalker.com/german	-
Sony	www.sony.de	0180 - 5252 - 586
Targa (Actebis)	www.targa.de	02921 - 99 44 44
Taxan	www.taxan.de	0201 - 7990400
Tekram	www.tekram.de	02102 - 3028-40
Teles	www.teles.de	0190 - 871101
TerraTec Promedia	www.terratec.de	02157 - 81790
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	0211 - 338000
Trust	www.trust.com	-
Videologic	www.videologic.com	06103 - 934714
Viewsonic	www.viewsonic.com	-
Western Digital	www.western-digital.com	-
Wortmann Terra	www.wortmann.de	05744 - 944144
Yakumo	www.yakumo.de	0531 - 23151 - 0
Yamaha	www.yamaha.de	-
Zykon	www.zykon.com	08546 - 9190
Zyxel	www.zyxel.de	01805 - 213247

Rossis Rumpelkammer

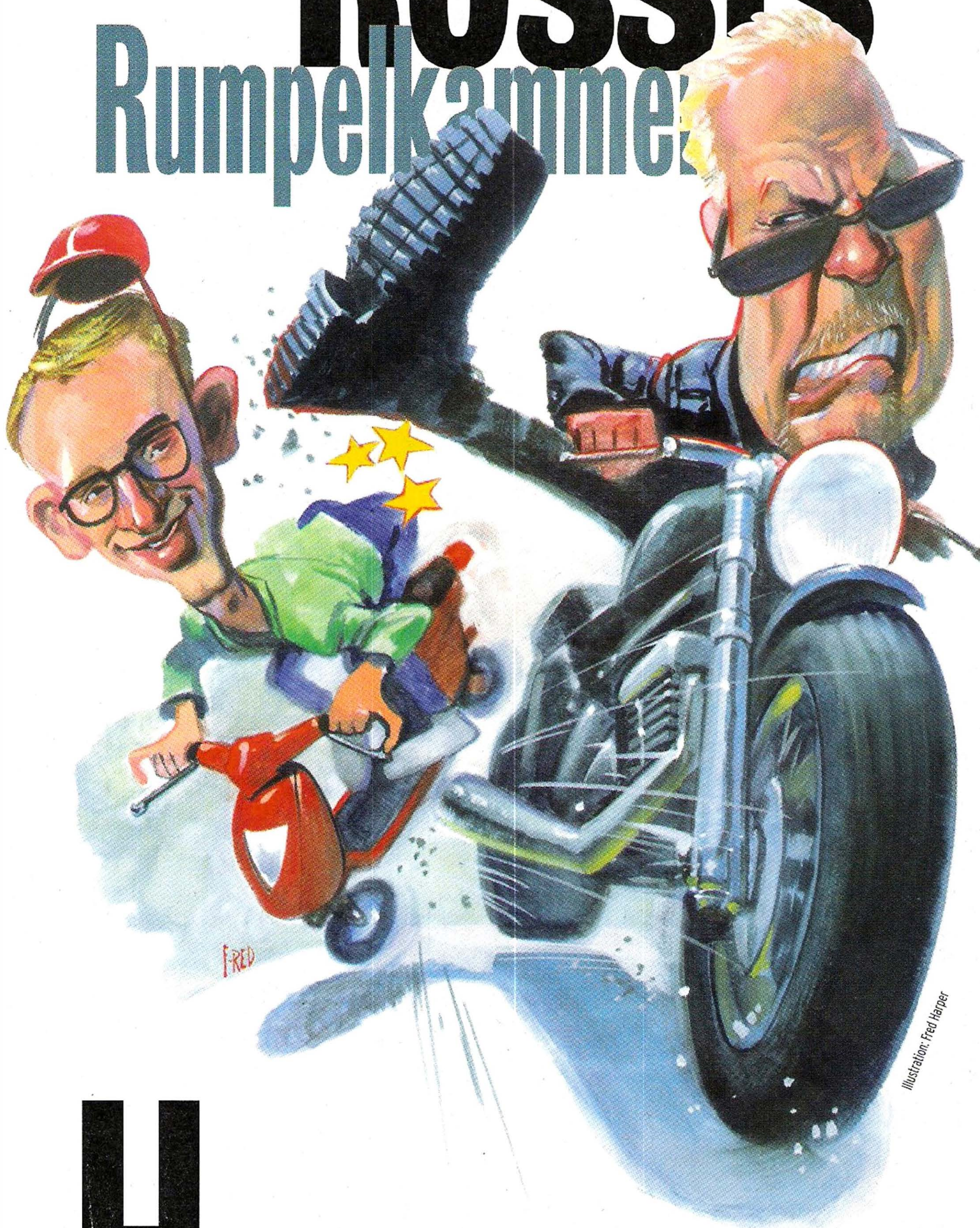


Illustration: Fred Harper

Heute wollen wir nun unseren Einblick in die schillernde Welt der Biker vertiefen. Ganz grundsätzlich sollte man sich über die verschiedenen Arten der Biker erst einmal im Klaren sein. Vordergründig sehen zwar alle (na ja ... fast alle) wie Motorradfahrer aus, jedoch sind ihre Unterschiede ausgeprägter, als man auf den ersten Blick vermuten wird. Die schillerndste Gruppe sind wohl die Chopperfahrer. Für ihren fahrbaren Christbaum ist ihnen nichts zu teuer, solange es nur ordentlich verchromt ist oder wenigstens Fransen hat.

Vertieft wird der Einblick auf ***Seite 206***

ABO

Guten Abend!

Mein Name ist Tobias Pögel und ich bin seit ein paar Jahren Abonnent der PC Games. Obwohl ihr es im Laufe der Zeit immer noch nicht geschafft habt, Rainer zu einem Foto zu überreden (vermutlich wisst ihr nicht, wie hoch die Preise stehen!) finde ich, dass Ihr eins der besten Spiele Mags in Deutschland seid. Genug des Lobes. Der eigentliche Grund meiner Mail ist, dass ich gerne wissen möchte, ob man das PC-Games-Abo auch umwandeln kann. Da ich ein DVD-Laufwerk besitze und dieses auch nutzen möchte, würde ich gern mein Abo auf eins mit DVD erweitern. Deshalb wäre es nett, wenn Sie mir mitteilen würden, ob dies möglich ist und was es kostet.

Mit freundlichen Grüßen: Tobi

Mahlzeit! Nein – wir wissen hier nicht, wie hoch die Preise für ein Foto von mir stehen. Wir wollen es hier auch gar nicht wissen und mir wäre jetzt auch sehr viel wohler, wenn Herr Stangl endlich den Taschenrechner beiseite legen und eine Sonnenbrille aufsetzen würde, damit ich das gierige Glitzern in seinen Augen nicht mehr sehen muss. Natürlich ist es problemlos möglich, ein bestehendes Abo auf die DVD-Version zu wandeln. Dazu solltest du uns deinen Wunsch jedoch schriftlich kundtun. Und weil wir unsere Leser lieb haben, entstehen euch durch solch eine Wandlung keine Kosten. Ein freundliches „Dankeschön" wäre uns Lohn genug.

MOORHUHN

Hallo Rainer

Aus aktuellem Anlass hier ein Beitrag zum Thema Moorhuhn-Jagd. Da mein Vater und ich dieses Spiel lieben, kommt es schon öfters einmal zu Wettschießen in diesem Volkssport. Ich schaffe es ja immerhin, für 920 Punkte unsere gefiederten Freunde zu erlegen (an dieser Stelle höhnischen Gruß an Petra M.). Die Schande meines Vaters hingegen ist ja kaum druckreif: Punkte-Durchschnitt 590! Da mein Vater jedoch auch nicht blöd ist, lässt er sich immer neue Ausreden einfallen. Die beiden besten will ich hier einmal nennen: 1. Die trauen sich bei mir ja schon gar nicht mehr vorbeizufliegen; die haben alle schon gehört, dass ich so gut bin. 2.(sein absoluter Favorit): Mein Gewehr ist doch krumm! Gibt es nicht irgendein Mittel, mit dem ich meinem Vater das Zielen besser beibringen kann? (leider habe ich noch keine Software namens „Das ultimative Gewehr-Er-

satz-Tool mit einem garantiert geraden Lauf" im WWW gefunden. Ich hoffe, du kannst mir helfen. Mit einem fröhlichen Weidmannsheil verabschiede ich mich.

Andreas M.

Natürlich sind das plumpe Ausreden deines Vaters. Eine kurze Nachforschung bei den Programmierern ergab, dass eine komprimierte Routine in dieses Programm eingebaut wurde. Dank eurem Internetanschluss kann die Software deinen Vater identifizieren, der als unfehlbarer Schütze weltweiten Ruhm genießt! Damit die Motivation der anderen Mitspieler nicht vollständig verloren geht und sie sich auch mal in die Highscoreliste eintragen können, bewirkt diese Routine, dass jede zweite Patrone des Herrn M. aus C. eine Platzpatrone ist. Weidmannsdank: Rainer (1000 Punkte) R.

Toll, wenn ihr sowas machen könntet

regt Wilfried an

ANFRAGE

Hallo Rainer!

Was ich dich fragen wollt: Wieso gibt es in der PC Games kein Kreuzworträtsel? So nach dem Motto „virtuelles Brustwunder mit 4 Buchstaben?" Ich fände es echt toll, wenn ihr so etwas machen könntet. Zum Schluss noch ´n fettes Lob an euer Magazin. Macht weiter so!

Wilfried

Das Kreuzworträtsel wurde aus demselben Grund gestrichen, wie mein geplanter, mehrteiliger Kurs „Ikebana für Choleriker" bisher von der Geschäftsleitung mit konstanter Boshaftigkeit ignoriert wurde. Wir sind unserer Zeit einfach voraus! Ich bin mir jedoch sicher, dass sich Qualität und Originalität durchsetzen werden und man in der PC Games bald neben Kreuzworträtseln, Ikebana-Kursen, Erziehungsratschlägen für Besitzer depressiver Grottenolme, Dekorationsvorschlägen für die Zelle und Schminktips für Gesichtsruinen auch vereinzelt Berichte über Computerspiele finden wird. Allerdings wird es dann nicht leicht sein, die Freunde der Rubrik „Ein erfülltes Sexualleben dank dem Pritt Klebestift" zu überzeugen, dass hierfür kein Platz mehr vorhanden ist.

Wir sind Dreck gewöhnt

bekennt Kawaknacki

GEGENDARSTELLUNG

Hallo Rainer

Als motorradfahrender Leser der PC Games hab ich mich doch arg über deine „Begrüßung" eines unter-250ccm-Krad-Fahrers gewundert. Was ist mit den 125ccm-Motocrossies wie ich einer bin? Wir brauchen nicht einmal eine feste Piste oder einen direkten Weg, um 180 km/h zu fahren! Während ihr nur ab und zu einen Baum begrüßt, ist das bei uns meistens alle 100 Meter der Fall. Bist du schon mal mit 2,3214 Kilo Lehm im Gesicht durch einem Wald gefahren? Das treibt das Adrenalin. Es macht auch keinen Sinn uns anzuspucken, wir sind Dreck gewöhnt. Also hör auf, so ein Benzin zu reden. Der Rest deiner Definition ist übrigens vollkommen richtig.

Zwei-Finger-Gruss: Kawaknacki

Die merkwürdige Begrüßung der Klein-Kraft-Rad-Fahrer habe nicht ich erfunden – ich bin selber in meinen Anfangsjahren (Nein – ich sag jetzt nicht, vor welchem Krieg das war!) aus genau demselben Grund von den echten Bikern als minderwertiges Gezücht behandelt worden. Eine ganz besondere Fraktion seid dabei aber wirklich ihr „Stoppelhopser". Da ihr euch auf der Straße ungeliebt fühlt, weicht ihr ins Gelände aus. Nicht wie wir, weil uns kurzzeitig die Straße ausging – und, um einem Ende als Organspender zu entgehen, ein kurzer, aber heftiger Ausflug ins Gebüsch angeraten war, sondern weil Feld, Wald und Flur euer natürlicher Lebensraum ist. Dabei wären natürlich mehr als 125 ccm hinderlich, da jedes Schlammloch zum Verweilen einladen würde. Zudem ist eure Leidensfähigkeit schon legendär! Sieh nicht alles so verkrampft. Wir treffen uns auf der Straße. Nur eines noch: Sei ehrlich – 180 km/h erreicht deine Einzylinder-Kreische doch nur, wenn man sie von einer hohen Brücke wirft, oder?

Stiftung Rossitest



Rossi des Monats

Ob jeder Mensch seine eigene Seifenoper braucht ist eine Frage, deren Beantwortung in mir höchts ungute Gefühle weckt.

Allen Freunden von Seifenopern und dem Bravo-Fotoroman beschert die Firma RTL Playtainment das fabelhafte Produkt *Soapy Pictures*. Endlich kannst du unkompliziert solche Bildergeschichten erstellen. Natürlich wird auch eine große Auswahl an Bildern mitgeliefert. Die adretten Jungs und Mädels auf den Bildern beherrschen alle drei möglichen Gesichtsausdrücke. Allerdings habe ich in Fahndungsakten schon aussagefähigeres Bildmaterial gesehen. Besonders betont wird auch die Mitarbeit eines gewissen „Marc", dessen Single momentan gerade nicht von mir gehört wird und der als Vorprogramm der letzten Tour von DJ Bobo schon vorzeitig für regen Andrang am Ausgang sorgte. Hat man sich durch alle Abbilder geklickt, was zumindest bei mir unangenehme und spontane Erinnerungen an meine letzte Mahlzeit hervorrief, kann man sie sehr komfortabel zu einer Geschichte zusammensetzen und mit Text und Sprechblasen versehen. Auch hier musste ich wieder die Umsicht der Programmierer bewundern. Da die Form der Sprechblasen nicht veränderbar ist, wird bei längeren Texten (was bei den abgebildeten Personen zwar schwer vorstellbar, aber möglich ist) immer wieder das Gesicht gnädig verdeckt. Ist das Epos endlich fertig, kann es gespeichert und ausgedruckt werden. Zum Glück hat der Programmierer darauf bestanden, dass in einem unüblichen Format gespeichert wird. Seine Umwelt mit solchen Glanzstücken per E-Mail oder Diskette zu belästigen wird somit effektiv verhindert. Der einzige Schwachpunkt des Programms ist, dass vergessen wurde, den Soundtrack von Marc zu entfernen, der in solch einem hervorragenden Produkt eigentlich nichts zu suchen hat.



DAS GEHEIMNIS DER SPRECHBLASE In diesem Falle fällt uns wieder auf: Lieber altes Geschwätz als Modern Talking.

X-BOX

Hi Rainer,

Ich möchte einmal meinen Senf zum Thema X-Box loswerden. Warum, um Himmels Willen, wird diese Kiste in der Presse so hochgejubelt? Na gut, die Zahlen sind ja schon beeindruckend, wenn man mal mit der PS2 vergleicht oder auch mit Dreamcast. Doch muss man immer daran denken, was letztendlich herauskommt. Das komplette System der PS2 wurde speziell auf Spiele zugeschnitten. Die Prozessoren haben niemals von einer anderen Tätigkeit ge-

Das Internet wird zur Selbstverständlichkeit orakelt Stefan

hört und werden dementsprechend gut mit 3D & Co. fertig. Die Komponenten der X-Box sind aber Produkte verschiedener Hersteller, die unabhängig voneinander entwickelt wurden und dann von einem – meiner Meinung nach – maroden Betriebssystem namens „Windows 2000" zusammengehalten werden. Sie sind für die gemeinsame Arbeit ursprünglich nicht geschaffen worden, spielen ergo auch nicht so perfekt zusammen wie die der PS2. Ich sehe schon, dass das Internet mal wieder zur Selbstverständlichkeit wird. (Achtung, Sarkasmus!) Jeder hat ja das Geld dafür, jeder will auch unbedingt nur übers Netz seine Patches, Updates und vielleicht sogar ganze Spiele bekommen. Wenn es nach Gates ginge, hätte jedes Baby schon einen Netzzugang.

Stefan Korte

Jetzt über die X-Box zu orakeln, halte ich für etwas verfrüht. Warten wir doch erst einmal, bis sie in nennenswerter Stückzahl existiert und auch Software dafür vorhanden ist. Den Grundgedanken, der dahinter steckt, finde ich jedenfalls richtig. Eine Konsole (!) die durch PC-Nähe glänzt und auf der problemlos Spiele (und Anwendungen) für den PC portiert werden können. Das hat doch schon sehr viel Schönes, wenn es mit der nötigen Inbrunst durchgezogen wird. Deckel auf, CD rein und Anwendung starten – so hätte sich Herr Normalverbraucher seinen PC gewünscht. Und wenn das Ding auch noch dazu gut ist, im Web zu surfen, müssen sich PlayStation und Co. sehr warm anziehen. Dass die X-Box ihre Wurzeln in Windows hat, würde ich somit nicht als Nachteil, sondern als Vorteil sehen. Ich gebe dir zwar Recht, dass bei uns noch längst nicht jeder einen Internet-Zugang hat, aber zum einen wird die X-Box ja nicht für Deutschland alleine gemacht – zum anderen werden es auch bei uns täglich mehr. Die Preise, um online zu gehen, purzeln und ein Ende der Talfahrt ist noch lange nicht in Sicht. Apropos „Sicht": Auf lange Sicht gesehen wird wirklich nahezu jeder online sein. Dazu braucht man keine Kristallkugel. War es noch vor zwei Jahren fast unerschwinglich teuer, kann es sich heute wirklich jeder leisten, der es sich leisten will. Und Geräte wie die X-Box werden hoffentlich dazu beitragen, auch die letzten unverkabelten Haushalte zu erobern, sofern das Ding wirklich so unkompliziert funktionieren wird, wie es die Herren von MS prophezeihen. Dein Argument, die verschiedenen Komponenten seien für eine Zusammenarbeit nicht geschaffen worden, will ich nicht so gelten lassen. Auch der Mensch wurde ja schließlich nicht ursprünglich dazu geschaffen, Auto zu fahren, bekommt es in der Regel aber dennoch prima auf die Reihe.

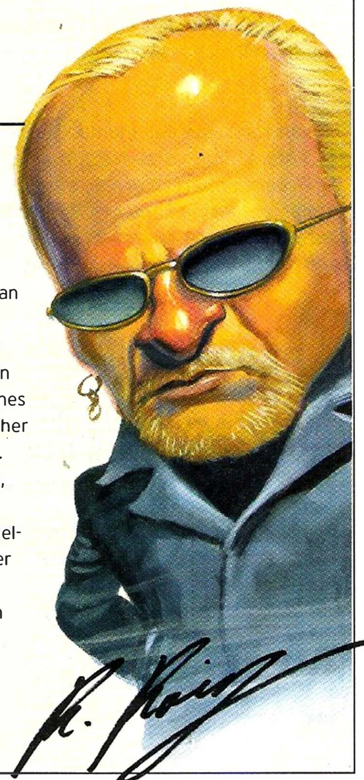
Rainers Einsichten

Der latente Hang des Chopperfahrers zu edleren Metallen nimmt oft erschreckende Ausmaße an.

Fortsetzung von Seite 204

Der durchschnittliche Chopperfahrer putzt seinen Untersatz öfter, als er ihn fährt und er würde sich, wenn die Medizin denn schon so weit wäre, auch noch die E... äh... das Skrotum verchromen lassen. Seine Sitzhaltung mag auf den ersten Blick bequem erscheinen. Sie ist tatsächlich eine sehr entspannte, da man auf dem Örtchen bei hartem Stuhlgang instinktiv diese Haltung einnimmt – doch ist sie zum Fahren gänzlich ungeeignet. Aufgespannt wie ein Bremsfallschirm sitzt er im Wind und freut sich an dem stampfenden Triebwerk (tatsächlich erscheint der Motor eines Choppers von der Art der Leistungsentfaltung einem Betonmischer zu entstammen), welches ihn heftig rüttelnd nach vorne schiebt. Kurven sind bei dieser Art der Fortbewegung eher ein Hindernis, weil schon sehr früh die Fußrasten den Asphalt küssen (meist macht der Chopperfahrer kurz danach genau dasselbe), die Satteltaschen aus Büffelleder abfallen oder sich die Fransen am Lenker in den Speichenrädern verheddern. Den Chopperfahrer erkennt man ohne seinen Untersatz an der Fransenjacke, dem Handy um den ADAC zu rufen, dem stets griffbereiten Polierlappen und am mitgeführten Zugfahrplan, wenn er einmal rechtzeitig ankommen will.

Auf Wunsch können noch weitere Arten der Zweiradfahrer analysiert werden.



BEZIEHUNGSKISTE

Hallo Rainer!

Meine Freundin hasst Computer. Nein, meine Freundin hasste Computer – dann kamen die „Sims". Immer wird von computerspielenden Frauen geschwärmt. Auch ich habe mir immer gewünscht, meine Freundin wäre eine von denen. Doch seit ich „Die Sims" habe, sitzt sie nur noch an meinem Rechner. Jetzt sollte ich glücklich sein? Ich weiß es nicht. Früher sagte sie: „Es kommt jetzt ‚Verbotene Liebe', du kannst ´ne halbe Stunde spielen" (wie gnädig). Heute sagt Sie: „Wehe, du spielst mit unserer Familie ohne mich weiter." und „Wir bauen das Haus aber nur in die Breite, nicht in die Höhe, sonst verliere ich die Übersicht." Ich kann mich aber wirklich nicht entscheiden, ob das eine Wende in die richtige Richtung ist. Muss es denn jetzt schon so weit kommen, dass ich derjenige bin, der auf seinen eigenen Rechner eifersüchtig ist und nicht mehr meine Freundin. Ein fröhliches „Hallo zusammen" nach Bayern:

Andy

P.S. Hat irgendjemand einen Tipp, wie ich wieder die Möglichkeit kriege, irgendwas anderes zu spielen?

Stört es, wenn ich jetzt etwas ratlos aussehe? Menschen wie dir kann man es wohl nie recht machen, oder? Wenn die Partnerin dem Hobby mit Kopfschütteln und Unverständnis gegenübersteht, jammert ihr mir das Postfach voll. Klar – ist ja auch verständlich. Dann setzt man sich für euch ein, bis die Fingerspitzen mit der Ta-

Jetzt sollte ich glücklich sein? fragt sich Andy

statur verwachsen, tippt sich einen Wolf um für euer Hobby weibliche Wesen zu rekrutieren, bzw. ausfindig zu machen, und dann kommt einer wie du, dem das auch wieder nicht recht ist. Langsam fange ich schon an, die Frauen zu verstehen. Wie tief hast du mich sinken lassen, Andy – oder sollte ich dich fürderhin „Judas" nennen? Wenn dir die Blume deiner hormonellen Wiese zu oft am PC sitzt oder dich an der Ausübung erstrebter Tätigkeiten hindert, dann sei ein

In eigener Sache

Alleine ärgern ist sinnlos und uneffektiv - nur zusammen sind wir richtig stark.

Liebe Leser,
habt ihr gelegentlich Ärger mit dem einen oder anderen Hersteller? Wurde euch etwas versprochen und nicht eingehalten? Fühlt ihr euch als Verbraucher über den Tisch gezogen? Schildert mir eure aktuellen Fälle. Das wäre doch ein nettes Gimmick für diese Seiten, oder? Aber das kann ich natürlich nicht alleine. Dazu brauche ich eure Mithilfe. Wenn euer Ärger begründet ist - und ihr auf der wasserdichten Seite des Rechts seid, aber dennoch selbiges nicht bekommt, werde ich sehen, was ich da tun kann.
Natürlich setze ich voraus, dass diese Aktion bei euch zumindest auf Interesse stößt. Nur so könnte sich diese Rubrik zu einem festen Bestandteil dieser Seiten entwickeln. Ich habe euch den Ball zugeworfen - nun ist es an euch, ihn aufzufangen. Ich harre also eures Echos.

Rainer Rosshirt

Mann! Steh auf, schlag mit der Faust auf den Tisch und setze dich durch. Ist doch wahr. Wie sollen sich die armen Hascherln denn nun orientieren, wenn uns schon unsere eigenen Geschlechtsgenossen in den Rücken fallen? Mal so - mal anders: Soll man uns alle für lausig rasierte, männliche Pendants von Blondinen halten? Und dann auch noch weinerlich werden, weil du dich unterbuttern lässt. Spielst du in deiner Freizeit als Mittelstürmer im (ja - im, nicht am!) Kickerautomaten? Liebe Frauen: Wir sind nicht alle so, wie der wankelmütige Andy! Wir freuen uns nach wie vor über jede einzelne Minute, in denen ihr unseren PC mit uns teilt. Unsere Maus ist auch die eure. Wir nörgeln auch nicht heimlich an euch herum, sondern sagen es euch ins liebreizende Gesicht, wenn uns etwas nicht passen sollte. Ein gemurmeltes „Schleich dich!" aus Bayern:

RR

NIEDERTRACHT

Hallo Rainer,
oder soll ich lieber sagen „Anton"? Mal im Ernst: Wie kommt es eigentlich dazu, dass diese Figur aussieht wie du? Hast du dich etwas verkauft? Gibt es so wenig Geld bei der PC Games? Hast du vielleicht einen verrückten Zwillingsbruder oder wurdest du von der Tiroler Mafia entführt? Ich habe Angst um dich!

Hoffnungsvoll: Hennig

Da ich bisher keine Ahnung hatte, wer besagter Anton ist, machte ich mich kundig und bin grauenhaft erschrocken. Dieser grenzdebile Trachtenfuzzie hat wirklich eine gewisse Ähnlichkeit mit mir (vor allem um die Hüften), was mich in eine tiefe Sinnkrise stürzte. Bei seiner Kleidung wurde mir auch schlagartig die tiefere Bedeutung des Wortes „Niedertracht" deutlich. Von der zumindest gewöhnungsbedürftigen Optik einmal abgesehen, hat er einen entscheidenten Nachteil: Er singt! Zumindest behauptet er das mit konstanter Hartnäckigkeit. Ich habe mehrmals versucht, seine musikalischen Ergüsse über mich ergehen zu lassen. Ich brauchte drei Tage, um das ganze Machwerk zu hören. Ein böse Mittelohr-Vergiftung fesselte mich anschließend drei Tage ans Krankenlager. Glaubte ich anfänglich noch an einen Scherz, bin ich inzwischen zu der Überzeugung gelangt, dass es sich hierbei eigentlich nur um eine Art Verschwörung handeln kann. Ich überlege mir, rechtliche Schritte einzuleiten. Jedoch denke ich mir auch manchmal, dass der arme Kerl mit seinem Aussehen mehr als genug gestraft ist.

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail PC Games: redaktion@pcgames.de
E-Mail Leserbriefe: leserbrief@pcgames.de
E-Mail Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredaktion: Petra Maueröder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Kristoffer Lenke (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Stefan Weiß, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea vonder Ohe, Lars Geiger

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Christina Sachse, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

[ANZEIGENKONTAKT]
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENBERATUNG	TELEFON
Wolfgang Menne	0911/2872-144
Jens Klüver	0911/2872-348
Susanne Szameitat (Online)	0911/2872-142
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	
Thorsten Szameitat	0911/2872-141
Assistenz der Anzeigenleitung	
Claudia Rudolph	0911/2872-143
Anzeigendisposition	
Andreas Klopfer	0911/2872-140
Anzeigen- und Officekoordination	
Ina Schubert	0911/2872-346
Anzeigengrafik	
Sabine Klier	0911/2872-138

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999, Anforderung über Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke: Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. Kontakt: Claudia Rudolph

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlagsleiter: Roland Bollendorf
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	B12782	841783	B83361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
PC ACTION
PSG
N-ZONE
SEGA Magazin
PLAYZONE
MEGA FUN
GAMES AND MORE
MCV Markt für Computer- & Videospiele

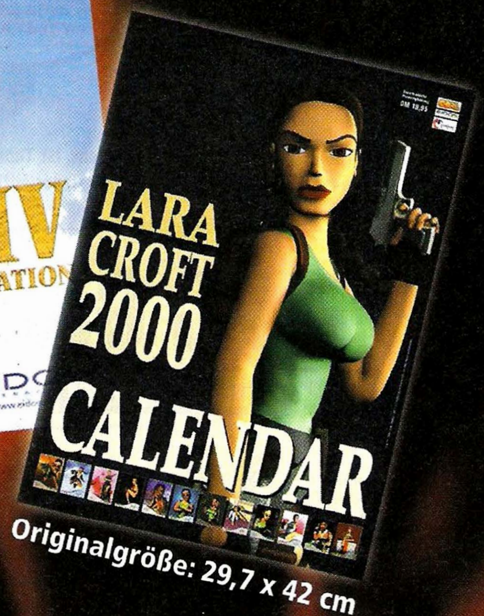
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 1999
363.608 Exemplare

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC GAMES mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC GAMES mit CD-ROM im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



☒ Ja, ich möchte PC GAMES mit CD eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ○ **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- ○ **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC GAMES mit CD-ROM jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3PG12

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Mai?

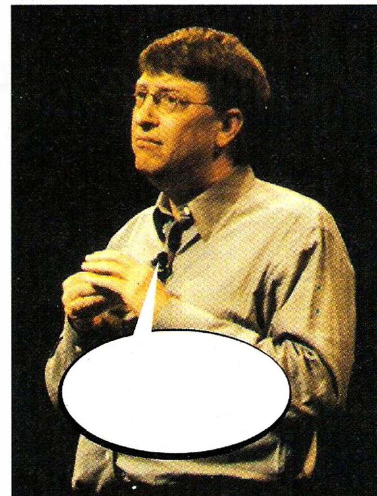


REALITÄTSVERLUST? Wenn's um gute Spiele geht, ist Thomas Borovskis (PC Games Online) und Petra Maueröder jedes Mittel recht.

Marc Kluge aus Langenfeld darf sich über ein großes Spielepaket freuen – die Belohnung dafür, dass er uns per E-Mail den witzigsten Schnappschuss-Spruch dieses Monats zugesandt hat. Wenn Sie eine ähnlich gute Idee für den aktuellen Schnappschuss (rechts) haben und Sie ebenfalls eine PC-Games-Spielekiste abstauben möchten, dann reichen Sie schnell Ihren Vorschlag ein.

Gewinn-Hotline:	0190-59 58 59 (DM 1,21/Minute)
Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Roonstraße 21 D-90429 Nürnberg
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 19. Mai 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



X FÜR EIN U Microsoft-Gründer Bill Gates während seiner X-Box-Präsentation.

PC Games 7/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 7/2000 erscheint am 7. Juni 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

Neugierig auf *Monkey Island 4*? *WarCraft 3*? *Half-Life 2*? *Commandos 2*? *Anno 1503*? *Baldur's Gate 2*? *Max Payne*? *Duke Nukem Forever*? *Call to Power 2*? *FIFA 2001*? *Grand Prix 3*? *Halo*? *Freelancer*? *Age of Empires 3*? Dann dürfen Sie keinesfalls die große E3-Reportage verpassen: PC Games berichtet mit mehreren Vor-Ort-Reportern direkt von der größten Spielemesse der Welt, befragt berühmte Spieldesigner, informiert über den aktuellen Entwicklungsstand und sagt, welche Titel in den kommenden Monaten für Furore sorgen werden. Unsere Kamerateams fangen neben prickelnder Messe-Atmosphäre auch jede Menge Spielszenen ein. Und natürlich trennen wir die Spreu vom Weizen – was ist top, was Flop? Wer mitreden will, darf den E3-Bericht also nicht versäumen.

Alarmstufe Rot 2 + C&C: Renegade

Faustdicke Überraschung: Die Westwood Studios arbeiten insgeheim an *Alarmstufe Rot 2* – und das bedeutet nichts anderes als: *Command & Conquer 4* kommt! Von einem Besuch bei Westwood in den USA bringen wir neben ersten Screenshots des Echtzeitstrategiespiels auch brandheiße Infos rund um den Action-Ableger *C&C: Renegade* mit.

Voodoo5 im Härtetest

Wie schlägt sich die brandneue Voodoo5 5500 AGP gegen GeForce-2-Karten? Thilo Bayer und sein Hardware-Team versorgen Sie mit ausführlichen Geschwindigkeits- und Qualitätsvergleichen. Bevor Sie sich für viel Geld die nächste High-End-Grafikkarte leisten, sollten Sie unbedingt das PC-Games-Urteil abwarten.

Tipps & Tricks

Parallel zum schonungslosen Test des Zweite-Weltkriegs-Echtzeitstrategiespiel *Sudden Strike* präsentieren wir bereits eine ausführliche Komplettlösung. Außerdem unterstützen wir alle angehenden *Starlancer*-Piloten beim Überlebenskampf im Universum. Und natürlich gibt's wieder ein Füllhorn frischer Kurztipps, Cheats und Tuning-Tipps.



FAUST AUFS AUGE Sieht C&C: Renegade wirklich so brillant aus wie auf dem Bild?



■ VOODOO-ZAUBER Kaufberatung von den Hardware-Profis: PC Games sagt, was die Voodoo5 taugt.



STERNSTUNDE Wie Sie in der Starlancer-Galaxie überleben, steht in PC Games 07/2000!